

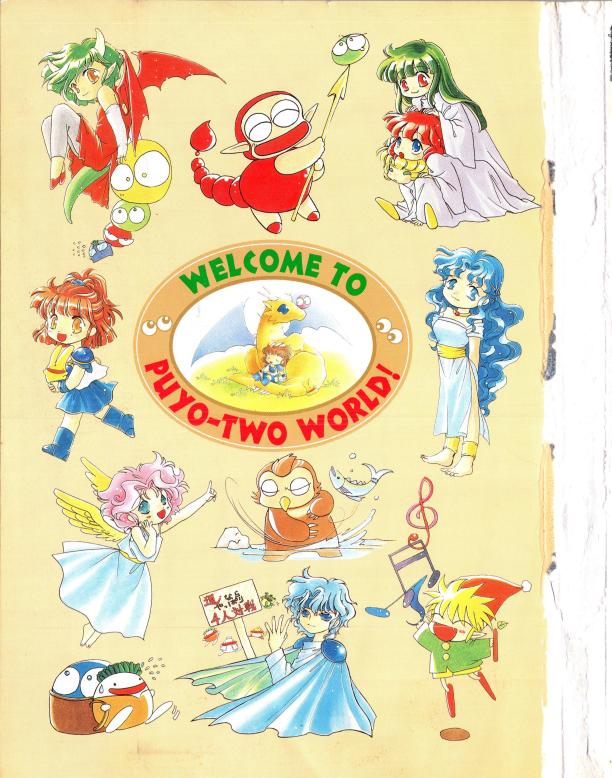


CCOMPILE

電話〇三(三四四五)六一一一 波

ABOUT

社



# ル・アバウト・シリーズ LINE UP

#### ALL ABOUT げ・キング・オブ・ファイターズ'95



ALLABOUT 12 ■368ページ

■1,580円

完全データ&攻略はも ちろん、お笑い写真集「メ モリアル・オブ・ファイ ターズ」,開発チーム+長 崎 萠+野中政宏インタ ビューなど、企画モノも



(カラー128ページ)

『ストZERO』のすべて がわかる一冊。「ストII」 シリーズ全国大会チャン ピオン軍団「ヨガ・スト ライクバッカーズ」が対 戦攻略を監修。カプコン 開発スタッフ完全協力。

#### ALL ABOUT 上巻・システム解析編 真サムライスピリッツ



(カラー96ページ)

ALL ABOUT 下巻・徹底攻略編 真サムライスピリッツ

> ■1,480円 対CPU戦&対2P戦の

攻略法がメイン。全キャ ラのポーズ+エンディン グ集, 開発スタッフ・ロ ングインタビュー、読者 投稿コーナー、全曲楽譜 集なども掲載。

## ALL ABOUT **96** ヴァンパイア



(カラー96ページ)

■1,400円

ゲーム内容に合わせて 視覚的要素を強調。おな じみの攻略法+システム 解析に加え、開発者イン タビューや本邦初公開の 設定資料「ダークストー カーズの秘密」を掲載。

#### ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



ALL ABOUT

3 ■240ページ (カラー96ページ)

■1.380円

システム解析。技の性 能データ、ゲーム攻略だ けでなく、開発者インタ ビュー、隠れキャラの出 現条件, テレビCM, アニ メの絵コンテといった関 連情報を幅広く紹介。

LABOUT 2 ■160ページ ALL ABOUT (カラー112ページ)

ALL ABOUT

ぷよぷよ

■1,280円

ゲームのシステムや連 鎖に必要なテクニックを 紹介。登場キャラ紹介& 性格分析、開発者インタ ビュー、専門用語辞典、 全曲楽譜のほか、ドキュ メント小説を特別掲載。

# ストリートファイターZERO



₹10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

ALL ABOUT

\* 4 能虎の拳2

ALLABOUT 10 ■304ページ (カラー112ページ) ■1,480円

独自で調査した情報& データを詰め込んだー 冊。開発スタッフ,サウ ンドチーム, 生駒治美へ のトリプル・インタビュ 一は、「餓狼」ファンなら ずとも―読の価値あり。

(カラー96ページ)

システム解析や対

CPU&対2P戦の攻略法

にはじまり、体力が満タ

ンの相手をイッキにKO

する連続技を全24キャ

ラぶん紹介する。空中鳳

凰脚や空中龍虎乱舞のや

りかたも解析

(カラー96ページ)

内部設定データをもと

に、基本システムをくわ

しく解説。そのほか、メ

ッセージ一覧やナゾの心

霊写真、二セ龍虎乱舞、

伝説の超タクマ人といっ

APOUT 4 ■240ページ

■1.380円

■1,400円

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ALLABOUT 7 ■272ページ



Augout 8 ■ 272ページ (カラー128ページ) ■1,480円

ゲームの基本となるシ ステムや技一覧表を紹 介。さらに、設定資料や 開発者の落書きイラス ト,公式サイド・ストー リーなどのコーナーも充 実。ファン必読の一冊。

#### ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



■1,380円

システム解析,対CPU 戦。対2P戦の攻略法とい った基本的な内容に加 え、技の当たり判定や、メー カーとベーマガ共同制作 の人物相関図など、マニア ックな情報も載っている。

# 対戦格闘ゲーム



■208ページ (カラー112ページ)

■1.480円

た爆笑情報も。

『ストIIターボ』など、 計9タイトルにおよぶ対 戦格闘ゲームのシステム や攻略法にはじまり、エ ンディングまで徹底的に 紹介する。「ワーヒー2」 の開発手記を特別掲載。

# ヴァンパイアハンター



■320ページ (カラー192ページ) 2.500円

従来の倍サイズ(変型 A4判)で、カラーページを 惜しみなく使った技表 ポーズ集は必見。動きの |コマ|コマを追ったアニ メーション・タイムチャ 一トを史上初掲載。

# ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

A.A.シリーズのバック・ナンバーおよび新刊を確実に入手する方法を紹介しよう。 1最寄りの書店で「電波新聞社から発売された『オール・アバウト・×××』を取り 寄せてほしい」と頼む。1~2週間かかるが、追加料金なしで入手できるし、それ以降 のナンバーが入荷される可能性も高い。

②電波新聞社(大代表:03-3445-6111)に電話し、出版販売部につないでもらう。そ して、ほしい本の名前と、自分の住所と電話番号を教えれば、「ブック急便」で2~3日 以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格+380円(送料)の着払い。



編 集
スタジオベントスタッフ
(山下 章/大出綾太/山中直樹/板場利光/仲みゆき/中村京子)

制作協力

片平鍾瀛/藪良小路/曳地哲司/加藤義文/小江哲朗

CG制作 高橋政輝

デザイン

鈴木雅彦 (Graph House)、株オリジナル・エージェンシー

写 植 ジェーシーツー

印刷

奥村印刷株

製本 株野省堂

協力

株コンパイル、株セガ・エンタープライゼス、NECインターチャネル株

SPECIAL THANKS 仁井谷正充、森田健吾、村長さわ、壱、 株コンパイル『ぶよぶよ通』開発スタッフ、 株コンパイル・キャラクター課、株コムデックス

> 制 作 マイコンBASICマガジン編集部

© COMPILE 1996 © LMS Music 1996 © NEC Interchannel,Ltd. 1996

#### マイコンBASICマガジン別冊 ALL ABOUT ぷよぷよ通 スタジオベントスタッフ・編

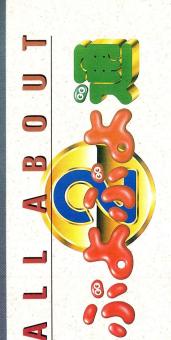
1996年 4 月 30日発行 定価1,300円 (本体1,262円) © 1996 Printed in JAPAN

発行人 平山哲雄

発行所 ㈱電波新聞社

〒|4| 東京都品川区東五反田|-||-|5 電話 (03)3445-6||| 振替 東京5-5|96|







28

# **じつNTENTS**

ふたたび日本全国の「ふよらー」のみなさま

4

Page

「ぷよらー」のみなさまへ	

										LU	
礎知識											100
! ぷよ通の基礎知識	よぶよ通』					7		5,61	ムモード	ション: DEMO	
第一章 30436	初歩からの『ぷよぷよ通』	おじゃまぷよ	得点計算方法	おじゃまぷよ算	相殺システム	全消しボーナス	クイックターン	機種ごとのちがい	4種類のゲームモード	●インターミッション: OPENING DEMO	
質では	校	<del>16</del>	師	9 <del>1</del>	₩	<b>(</b> H	0	本	1	•0	

0 0 0 4 0 0

# 第2章 連戦連勝へのバイブル [ふたりでぶよぶよ] 戦略性が増した「ふたぶよ」 戦術その①「階段積み」 戦術その②「挟み込み」 戦術その③「折り返し」 戦術その④「連鎖尾延長」 戦術その④「連鎖尾延長」

戦略編"こう戦えつ!!"

特殊ルールでの戦略

# 第3章 バトルロイヤルを勝ち抜け!

【みんなでぶよぶよ】 67 4人で遊べる「みんぷよ」 68 ●インターミッション: ILLUSTRATIONS 72

# 第4章 敵キャラクター完全ガイド [ひとりでぶよぶよ]

# 第5章 いくぜ10億点!

【とことんぷよぷよ】 117 自己鍛錬の場「とこぷよ」 118

# 第6章 もっともっとぶよマニアに

なるために

メッセージ・リスト

禁断の章Limited

コンパイル4コマ劇場

主役3人をご紹介122『ぶよぶよ通』CMライブラリー125仁井谷コンパイル社長インタビュー136開発スタッフ・インタビュー136ぶよぶよ通超情報局146オブション総覧156ボイス・コレクション158

新明解『ぷよぷよ』用語の基礎知識"诵"

164

179

198

200



#### STAFF&D

#### 山下 章

マスターズ大会で、僕はナイスミドル部門に出場できるらしい。あらためて自分の歳を実感。それにしても、本書制作の中心となったA.A.?研部長の大出クン、お疲れサマ。

#### 大出綾太

今回は限界を4回くらい越えました。寿命が30%縮まったと思う。今度「X-DAY2」で確認しよっと。たくさん手紙を送ってくれたベーマガ読者にも感謝。次回もよろしく(えっ?)。

#### 山中直樹

昨年、コンパイルの人に「ぷよ通に先手なし」という格言を語ったことがあるが、じつは「ウィッチ(のコスプレ)にハズレなし」という案も考えていたのだ。みんなはどう思う?

#### 板場利光

本書ではぷよのCG制作補助を担当。しかし僕の仕事はまだ終わらない。マスターズ大会の会場へ、大出クンと山中クンを車で送迎するという使命が残っているのだ。2人ともガンバー

#### 高橋政輝

#### 片平鍾瀛

まさにぶよぶよ地獄。苦しかった〇PU戦の解析は1キャラおよそ3時間。そのあと膨大な量の撮影。もう僕,ばたんきゅ〜。

#### 仲 みゆき&中村京子

仲:近所で「ぷよーんぷよーん」なるガチャガチャを発見。ぷ よぷよとおぼしき物体に毛がはえてました。

中村:……。と、とにかく大出氏の血と命の結晶であるこの本 を、未永くご愛読くださいませ。

# 日本全国の「ぷよらー」のみなさまへ





# ぶよぶよ 通の基 部出





# 初歩からの『ぷよぷよ通』

まずは『ぷよぷよ诵』の基本的なル ールから解説していこう。前作『ぷよ ぷよ』を遊んだことがある人なら、だ いたいのルールは知っていると思うけ れど、新しく追加されたシステムもた くさんあるので、ここでしっかりと勉 強しておくように。基本がおろそかだ と、上達するのに時間がかかるぞ。

それでは、ゲームのオープニングで 流れる説明デモを順番に追っていきな がら、『ぷよぷよ通』の"ひみつ"を説 明していくことにしよう。

なお、今後は前作の『ぷよぷよ』を 『ぷよ1』、『ぷよぷよ通』を『ぷよ通』 と省略する。また、フィールドの横方 : 向を「段」、縦方向を「列」と呼ぶぞ。



▲とくに新しいシステムは要チェックだ

上から落ちてくる2個1組のぷよ(こ れを組ぶよと呼ぶ)を操作して、フィ ールド内に置いていこう。レバー(十 字ボタン)の左右で、組ぷよの左右移 動、下で高速落下。左右のボタンを押 すと、まわりが光っているぷよを軸に して左回転・右回転ができるのだ。段 差がある場所に組ぷよを構にして置く と、下に何もないぷよはちぎれて落ち てしまう。

ぷよは赤・黄・紫・緑・水色の5色(モ ードによっては、この中の3~4色だけ : がらないぞ。

しかでない) があって、組ぷよが落ち きった (=接着した) ときに、同じ色 のぷよが4個以上つながっていると、は じけて消える。つなげるのは縦・横ど ちらでもいいけれど、ナナメにはつな







『ぷよ通』は対戦型のアクションパ: たほうが負け。

ズル・ゲーム。つまり、ぷよを消して いるだけじゃダメで、相手を負かさな いとゲームが進まないのだ。勝敗のル ールは、組ぷよが落ちてくる列(=左 から3列目)が、一番上まで積み上がっ : でぷよぷよは例外)。

ちなみに、2人同時に左から3列目が 積み上がると、前作ではかならず2P (右)側の勝利になったけど、『ぷよ通』 では引き分けるようになった (ひとり

『ぷよ诵』最大のポイントが"連鎖": だ。ぷよが消えたとき、消えたぷよの 上に載っていたぷよは、そのまま下へ 落っこちる。もし落ちた場所で、同色 のぷよが4個以上くっつくと、このぷよ たちも消えるのだ。これが連鎖。うま くいけば、連鎖したあと、さらに連鎖 することもある。つまり、連鎖はどん どんつなげていくことができるわけ だ。ぷよが2回消えた場合を2連鎖、3回 消えると3連鎖と言う。1回しか消えな

けれど) 1連鎖と呼んでいるぞ。

もう一つ"同時消し"も覚えてもら おう。これは、はなれた場所で2色以上 のぷよが、それぞれ4個以上つながって 消えることを言うのだ。同じ色がはな れた場所で消えても同時消しとは言わ ないから気をつけよう。一度に2色消え た場合を2色同時消し、3色なら3色同 時消しと呼ぶ。

連鎖と同時消しは、このあとなにか と比較されるテクニックなので、その かった場合は(言葉としてはおかしい: ちがいをキッチリと把握しておいてね。





※本書では、各機種版を以下のように略します。アーケード:AC、メガドライブ:MD、ゲームギア:GG、セガサターン:SS、 PC-9821&DOS/V:98, スーパーファミコン:SFC, スーパーファミコン・リミックス:SFC-R, PCエンジン:PC









連鎖などで得点を取ると、相手側におじゃまぷ よを降らせて、攻撃することができる。高得点を 取れば、それだけたくさんのおじゃまぷよが降る ので、これで相手のフィールドを埋めつくすのが 勝利への近道だ。おじゃまぷよには3種類ある。普 通のおじゃまぷよ (通常おじゃまぷよ) は、隣で 色ぷよを消すと、つられて消える。 固ぷよは、 隣 で色ぷよが消えても通常おじゃまぷよになるだけ だ。でも、固ぷよの2方向で色ぷよが隣接して消え ると、一度で消えてくれるぞ (1発消しと呼ぶ)。 最後は得点ぷよ。通常おじゃまぷよと同じように 消えるけれど、消えたときに点数が入るのだ。

相 殺

『ぷよ通』から登場した新しいシス テム、それが相殺だ。『ぷよ1』では、 相手から送られたおじゃまぷよは、ど んなことをしても降ってきてしまっ た。ところが『ぷよ诵』では、自分の ところにおじゃまぷよが降る直前に、

連鎖などをしておじゃまぷよを発生さ せると、降ってくる予定だったおじゃ まぷよを打ち消すことができるのだ。 これが相殺システム。相手から致死量 のおじゃまぷよを送られても、ふせぐ 手段ができたわけだ。





全消しも初登場のシステム。スター ト時以外で、フィールド上にぷよが1個 もなくなる(全消しになる)と、下か ら"全消し!"の文字が浮かんでくる。 この表示がでている状態でぷよを消せ

· 相手に送ることができるぞ。くわしく 書くと、全消しになった瞬間に得点が 入って、つぎにぷよを消したときにそ の得点分のおじゃまぷよが発生すると いう仕組み。とってもオイシイ全消し ば、いつもより多くのおじゃまぷよを : ボーナス、狙わなきゃソンだ。

基本的に、組ぶよは2列分のスペース がないと回転させることができない。 1列分のスペースでは、回転するぷよ (まわりが光っていないぷよ) が移動 できないからだ。しかし『ぷよ通』で は救済措置として、 クイックターンと

の文字が

あいてるところから

ときは、

ナームに

参加できるぞ。

部局及題

いう機能が追加されている。1列分のス ペースに組みぶよが入ったときに、ボ タンを2回押すと、上下のぷよが入れか わるのだ。「赤が下じゃないと連鎖がは じまらない!」なんて状態のときには、 ありがたいシステムだぞ。

乱入可能

ARLE HZON



乱

入





▼アーケード版でこ の文字が表示されて ELLTEOP 通信相手と いれば、乱入できる EF. -ムがしたいなら CHERRY 「乱入するの」で 選ぶんだ。

アーケード、メガドライブ、PCエンジン版 では、もう1人(場合により3人まで)が乱入 対戦できる機能を搭載。アーケード版だと、 ゲーム中にスタート・ボタンを押すと乱入禁 止にできるぞ(最初から不可の場合もある)。

# NEXT2ぷよ

つぎにでてくる組ぷよ (NEXTぷよ)の下に、そのつ ぎにでてくる組ぷよ(NEXT2 ぷよ)も表示されるぞ。





# おじゃまぷよ

『ぷよ通』において、唯一にして最 : 大の攻撃手段が「おじゃまぷよ」だ。 ぷよを消すと得点がもらえる。その得 : 点に見合った量のおじゃまぷよが相手 側に送られ、ドカッと降る。これを利 用して、相手フィールドの左から3列目 を積み上げさせるのが『ぷよ通』の基 : も消えることはないぞ。

本的な戦いかたなのだ。

おじゃまぷよには、選んだゲームモ ードにおうじて3種類の種族(?)があ るけれど、「隣で色ぷよが消えると、そ れにつられて消える」という性質はほ ぼ同じ。おじゃまぷよが4個つながって





# おじゃまぷよ

もっともオーソドックスなおじゃま ぷよ。色は透明で「通常おじゃまぷよ」 とも呼ばれる。隣で色ぷよが消えると、 いっしょに消えてくれるけれど、点数 はもらえない。ちなみに、ゲームモー ドによって出現するおじゃまぷよは変 わる。通常おじゃまぷよが降るルール を通常ルールと呼ぶのだ。











# 得点ぷよ

色ぷよが隣で消えれば、1回で消えて: くれるという性質は、通常おじゃまぷ よと同じ。ただし、消えるときに点数 が入るという。 なんともウレシイやつ

なのだ。得点ぷよルールで遊ぶ場合は、 相手におじゃまぷよを送っても、その 得点ぷよを消して高得点が得られるの で、逆転される可能性が大きい。注意。





ルリと「回転する







固ぷよ

隣で色ぷよが消えても、通常おじゃ まぷよになるだけで、消えない。ただ し、固ぷよの2方向で色ぷよを一度に消 すと「1発消し」となって瞬時に消える。

: 固ぷよルールには、全部が固ぷよにな る場合と、落ちてくるおじゃまぷよの 一番上の段だけ固ぷよになる場合(通 称かたふた)があるぞ。









おじゃまぷよ

個が降るという,

これに個でおじゃ

# 38 4

おじゃまぷよが降っていくのだ。 中の組ぷよが接着すると、つぎの組ぷ のぷよが消え終わって、相手側の落下 相手のフィールドに降らない。自分則 発生したおじゃまぷよは、 (NEXTぷよ) が落ちる代わりに、 すぐには

のかわかるってわけだ。 見れば何個のおじゃまぷよが発生した される子告ぶよも変わるので、 る。おじゃまぷよの個数によって表示 部に「予告ぶよ」として蓄積されてい 降るまでは、おじゃまぷよは画面上 これを

する王冠ぷよを目指すのだ! 3種類が新しく加わった。最上位に位置 前作の予告ぷよは3種類だったけれ 今回から表示個数の大きい上位の



やまぷよの量が一目瞭然だ



# おじゃまぷよの降りかた

それ以降は省略される。

12段の上に, 明しよう。じつは、画面に表示される ここには、見えないけれどぷよを積む じて、13段目までは普通に降り、 ことができるのだ。おじゃまぷよも同 おじゃまぷよが降ってくる過程を説 13段目が存在している。 それ

例外→148ページ)。 だし前作とちがって、消去されたおじ だったぶんは、消去されてしまう。た 以上の段 (14段目以上) に積もる予定 てくれる(ゲームギア、 やまぷよの個数分も予告ぷよから減っ サター

1:6, カ毛数で決められているだ 降る。5個以下の端数は、どの列に降る NEXTぷよが落下,そのあとに残りが 岩ぷよ1個分)。これ以上の蓄積があっ -度に降る最大量は30個(5段分= とりあえず30個降ったあとに



ずは赤玉分か降ってくる この状態からスタート。



Ÿ ▲右端列は13段目まであるの その上は消されてしまう



あたる部分は消去される ▲NEXTぷよ落下。 |1段目に



されたが、蓄積はなくなった ▲残りの2段分が降る。 制個)8



# 得点計算方法

計算式を解説していく。ベースは前作 と同じだけれど、新ルールが追加され :

それでは,『ぷよ通』における得点の : たぶん,やや複雑になっている。得点 : 上達したときに重宝するようになる は、おじゃまぷよの発生量に関係して : ぞ。むずかしいけれど、がんばって理 くるので、しっかり勉強しておくと、

: 解しよう。

#### ①ぷよ消去時

ぷよが消えるたびに計算されるから, 連鎖した場合は1連鎖目,2連鎖目…… それぞれで算出される。

# $PTS=(A+B)\times(C+D+E)$

※ (C+D+E) が0の場合は1に、1,000以上の場合は999に補正。連 鎖しばりモードで、規定連鎖数以下の場合は、(A+B)、(C+D+E) とも0に補正される。

# A. ぷよ基本得点=消したぷよ個数×10×レベル

※レベルはとことんぷよぷよ でのみ加味される

# B. おじゃまぷよ得点

	ひとぷよ	ふたぷよ・みんぷよ
通常おじゃまぷよ	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	)
得点ぷよ	30	50
固ぷよ」ダメージ	10	1 〇 (GGふたぶよ) 2個消し…20)
固ぷよ 1発消し	共通60(1ダ) AC版80(1ダ) GG版70(1ダ) [ふたぷよ2個消し	(一ジ×8)

※1ダメージとは、固ぷよを通常おじゃまぷよにするか、 固ぷよから変わった通常おじゃまぷよを消すこと。固ぷ よ I発消しの場合、Eのボーナスに I点加算(AC版以外)。

# D. 同時に消したね ボーナス

色数	ボーナス
1色	0
2色	3
3色	6
4色	12
5色	24

※べつの場所で同じ色が 消えた場合は、同時消し ボーナスは加算されない (98版は同時消しと判 定される)。

# E. たくさんつないだよ ボーナス

つなげた個数	ボーナス
4個	0
5個	2
6個	3
フ個	4
8個	5
9個	6
10個	7
11個以上	10

※べつの場所で同色が消 えた場合は、それぞれの 個数により加算される。 2~3個消しルールの場 合、消えた個数にそれぞ れ2個、3個のゲタをはか せて補正(GG版は補正ナ シ。2~4個は0になる)。

### C. 連鎖したなボーナス

タイプ	1	2	3	4
ふたぷよ 使用ルール	6個消し	通常ルール 固ぷよ	得点ぷよ	2個消し (ひとぷよ)
〕連鎖	0	0	0	4
2連鎖	8	8	8	20
3連鎖	16	16	16	24
4連鎖	32	32	32	32
5連鎖	64	64	48	48
6連鎖	128	96	64	96
フ連鎖	256	128	80	160
8連鎖	512	160	96	240
9連鎖	999	192	112	320
10連鎖	(999)	224	128	480
11連鎖	(999)	256	144	600
12連鎖	(999)	288	160	700
13連鎖	(999)	320	240	800
14連鎖	(999)	352	480	900
15連鎖	(999)	384	800	999
16連鎖	(999)	416	999	(999)
17連鎖	(999)	448	(999)	(999)
18連鎖	(999)	480	(999)	(999)
19連鎖	(999)	512	(999)	(999)
20連鎖	(999)	544	(999)	(999)
21連鎖	(999)	576	(999)	(999)
22連鎖	(999)	608	(999)	(999)
23連鎖	(999)	640	(999)	(999)
24連鎖以降	(999)	672	(999)	(999)

※使用ルールはふたぶよ・みんぷよの場合。ひとぷよだと、どのおじゃま ぶよが降るルールでもタイプ4に固定される。24連鎖以降は、同じ数値がつ づいていく。タイプはエディットでの数値と対応している。

# ②落下ボーナス点

組ぷよ落下時に、レバーを下に入れ て高速落下させると、得点が入る。そ れがこの落下ボーナスだ。わずかだけ れど、なるべく獲得しておこう。

## 3全消しボーナス点

フィールド上にぷよが1個もなくな ると、全消しボーナスがもらえる。点 数は、ぷよがすべて消え終わった直後 に加算される。具体的には、右表のと おりに機種やゲームモードによってち がっているぞ。なお固ぷよ1はかたふた (→8ページ), 固ぷよ2は全部固ぷよの ことだ。くわしくは14ページで解説し ているので、そちらを参照のこと。

# 4タイムボーナ

ひとりでぷよぷよで敵キャラクタ

一フロック高速	洛卜ご	さる =	IPIS
地面に接着させ	さる		IPTS
※地面に接着させるとは	地面(- 接触)	ナー瞬間にしべ	-5551-1-

ているということ。PCエンジン版はこれの約7分の6になる。

		通常ルール	得点ぷよ	固ぷよ〕	固ぷよ2	6個消し	2個消し
アーケ	ひとぷよ	1,800	3,000	1,800	1,800	- 1	-
ード版	ふたぷよ みんぷよ	2,100	3,600	2,400	2,720	_	-
その他の機種版	ひとぷよ	3,600	5,400	2,160	2,160	-	_
)機種版	ふたぷよ みんぷよ	2,100	3,600		2,520	6,000	840 (GG版3,600)

「単位:PTS]

な点数は下の表にある計算式で算出 : は関係しないけれど、ひとぷよをクリ ーに勝つと、かかった時間におうじて : 逆に140秒以上かかっていると0点に : で、覚えておこう。

タイムボーナスが加算される。具体的: なってしまう。おじゃまぷよの発生に : されるぞ。早ければ早いほど高得点で、: アするときに大きく関わってくるの

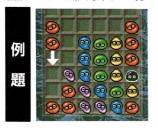
クリアタイム	共通	AC版
0~ 40秒	(40-T)×500+9,500	(40-T)×500+6,000
41~ 60秒	(60−T)×300+3,500	(60-T)×300+2,000
61~ 90秒	(90-T)×100+ 500	(90-T)×100+ 500
91~140秒	(140-T)× 10	(140-T)× 20
141~ 秒	0	0

クリアタイム	GG版
0~ 21秒	(21-T)×500+16,000
22~61秒	(61-T)×300+ 4,000
62~ 91秒	(91-T)×100+ 1,000
92~141秒	(141-T)× 20
142~ 秒	0

[T: クリアタイム, 単位: PTS]

# ■ 得点を計算してみよう

それでは例題をやってみよう。下図 の連鎖の得点を,6種類のルールごとに 計算してほしい。対象機種はメガドラ イブ版。おじゃまぷよは、各モードの 種類(固ぷよモードなら固ぷよ、得点 モードなら得点ぷよ)として考えてね。 全消しボーナスは加えなくていいぞ。



していい 延用が ル	C COOK TOWNSON	CC3.6 E13.6
50×(4+2) 40×20 90×(24+3+2) 40×32 40×48	50×(4+2) 40×20 90×(24+3+2) 70×32 40×48	50×(4+2) 40×20 90×(24+3+2) 100×(32+1) 40×48
+) 6,910点	+) 7,870点	+) 8,930点
ふたぷよ・通常ルール	ふたぷよ・得点ぷよ	ふたぷよ・固ぷよ
50×(0+2) 40×8 90×(16+3+2) 40×32 40×64	50×(0+2) 40×8 90×(16+3+2) 90×32 40×48	50×(0+2) 40×8 90×(16+3+2) 100×(32+1) 40×64
+) 6,150点	+) 7,110点	+) 8,170点

ひとぶよ・通常ルール「ひとぶよ・得点ぶよ」ひとぶよ・周ぶよ



# おじゃまぷよ算

得点の計算と同時に、おじゃまぷよ の個数も算出される。得点からおじゃ まぷよの量を計算することを、おじゃ まぷよ覧というのだ。

基本的に、直前のおじゃまぶよ算のあまり得点と、その後に獲得した得点の合計によって個数が算出される。全消しボーナスは、つぎにぷよを消したときに、おじゃまぷよ算に加味されるぞ。なおPC-9821版とゲームギア版では、落下ボーナスはおじゃまぷよ算に加算されない。

連鎖しばりルールの場合は、規定連 鎖数未満だと、全消しボーナスや落下 ボーナスは保留され、規定連鎖数以上 になったときに、まとめて加算される ようになっている。

また、同じ点数でも、時間がたつごとに、発生するおじゃまぷよの量が増えていく(レートが低くなる)のだ。その倍率をマージンといい、対戦開始からの時間が、オプションで設定したMARGIN TIMEになった時点を0として、右表のように変種はるぞ。

さらに、みんなでぷよぷよでは、おじゃまぷよの個数補正が行なわれている( $\rightarrow$ 68ページ)。

# おじゃまぷよ個数= PTS

※あまりは、次回の計算に持ち越し。PTSは、直前のおじゃまぶは算でのあまり点と、 それ以降に獲得した点数。GG版、98版では落下ボーナスは加味されない。

レート表	通常ルール	得点ぷよ	固ぷよ182	6個消し	2個消し
ひとぶよ	120	180	120	- I	_
ふたぷよみんぷよ	70	120	140	200	140 (GG版150)

「単位: PTS]

					[単位·PIS]
マージン	ン変動表	112~127秒	8/32	272~287秒	1/32
経過タイム	マージン	128~143秒	6/32	288~303秒	1/32
(MARGIN) TIME以下)	1	144~159秒	6/32	304~319秒	1/32
0~ 15秒	24/32	160~175秒	4/32	320~335秒	3/128
16~ 31秒	24/32	176~191秒	4/32	336~351秒	3/128
32~ 47秒	16/32	192~207秒	3/32	352~367秒	1/64
48~ 63秒	16/32	208~223秒	2/32	368~383秒	1/64
64~ 79秒	12/32	224~239秒	2/32	384~399秒	3/256
80~ 95秒	12/32	240~255秒	2/32	400~415秒	3/256
96~111秒	8/32	256~271秒	3/64	416~ 秒	1/128
THE RESERVE TO THE RE					

※経過タイムは、オプションで設定されたMARGIN TIME以降の時間。ただし以下のモードでは、MARGIN TIMEにそれぞれの数値を加えた時間以降で、マージン変動が行なわれる。AC版、MD版、SFC版、SFC-R版のふたぶよが+32秒、SFC-R版のひとぶよ・ふつう(ノーマル・モード)のLEVELIが+32秒、やさしい(練習モード)の「そつぎょう」が+64秒、「はじめて」「なれた」ではマージン変動は行なわれない。

# ■ おじゃまぷよ個数を計算してみよう

それでは、おじゃまぷよ算の練習もしておこう。例題は、前ページにあったものをそのまま使う。6種類のゲームモードでの、おじゃまぷよ発生量を計算してほしい。なおマージンは1で算出してみてね。この例題で、同じ連鎖でも、モードによっておじゃまぷよの量が全然ちがうのがわかったかな。

ゲーム中に,こういった計算を瞬時 に行なうのは、まずムリだろう。でも, 戦略を考えるときに,これらの知識が とっても役に立つのだ。

ひとぷよ・通常ルール	ひとぷよ・得点ぷよ	ひとぷよ・固ぷよ
6,910÷120	7,870÷180	8,930÷120
=57個	=43個	= <b>74個</b>
(岩×1,大×4,小×3)	(岩×1,大×2,小×1)	(岩×2,大×2,小×2)
ふたぷよ・通常ルール	ふたぷよ・得点ぷよ	ふたぷよ・固ぷよ
6,150÷70	7,110÷120	8,170÷140
=87個	=59個	=58個
(岩×2,大×4,小×3)	(岩×1,大×4,小×5)	(岩×1,大×4,小×4)



# 相殺システム

『ぷよ通』最大の特徴が相殺システ ム。自分側に相手からのおじゃまぷよ の蓄積がある(画面上部に予告ぷよが 表示されている) 状態で、おじゃまぷ よを発生させると、まず蓄積分を打ち 消して, あまり (おつりと呼ぶ) を相 手へ送るのだ。たとえば、自分側に20

個の蓄積があるときに30個のおじゃ まぷよを発生させると、自分側の20個 を相殺、おつりの10個を相手に送るわ け。このため、おじゃまぷよが同時に 両者に降ることがなくなり、どちらか 一方にしか降らなくなったのだ。

相殺が行なわれるときは、光の玉(魔

法) が自分の画面上部に飛んでいき、

「相殺」マークが表示される。ここで おつりがでると、魔法はそのまま相手 側へ飛んでいく。

なおアーケード, メガドライブ, サ ターン版では、試合開始後300秒たつ と、相殺機能がなくなってしまうぞ。





連鎖すると・・・・・ P 左

こう。蓄積がある状態で 側を見てい



▲蓄積分を相殺しきれない場合は

▲自分のほうに降ってきてしまう











が表示されるあいだは、 蓄積があるということ 「相殺」マーク。









▲相手側に降らせることができるぞ

# 相殺による特殊現象

ここで語句の定義を。「自分側に蓄積 がなく、相殺せずにおじゃまぷよを相 手に送る」ことを「攻撃」、「自分側に蓄 積があり、連鎖すると相殺が行なわれ る」ことを「防御」と呼ぶのだ。

さて実際にゲームをしていると、ご くまれに両者の魔法が同時に、相殺→ 攻撃の動きをする場合がある。これは、 画面表示と内部処理がべつべつに行な われているために発生する珍現象だ。

相殺時におつりがでた場合、相手に おつり分の子告ぷよが表示されるのは、 こちらの魔法が相手の画面上部に到達 したとき。しかし、内部では相殺結果 が瞬時に計算されるため、魔法が到着 する前におつり分が蓄積されてしまう。 この状態で相手がおじゃまぷよを発生 させると、内部ではおじゃまぷよか蓄 積されていることになっているので、 相手の魔法は予告ぷよのない自分の画



の現象、連鎖を一瞬ずら して動かすと起きやすい ステルスと呼ばれるこ

面上部に飛んで蓄積分を相殺し, りを送ってくる。結果的に両方の魔法 が「相殺して、おつりを相手に送る」 動きをするわけだ。わかったかな?



# 全消しボーナス

『ぷよ1』では「とことんぷよぷよ」 にしかなかった全消しボーナスが、『ぷ よ通』では全モード標準装備になって いるぞ。

理屈はカンタンだ。スタート時以外 で,フィールド上にぷよが1個もない (おじゃまぷよもない)状態にすると, ファンファーレとともに"全消し!" の文字が表示されて、ボーナス得点が もらえる。この得点は落下ボーナスと 同じあつかいなので、つぎにぷよを消 したときに、おじゃまぷよ算に組み込 まれる。つまり次回のおじゃまぷよ発 生時に"全消し!"の効力が使われる ことになるのだ。このことを「清算す る」と言う。

全消しボーナスはかなりの破壊力を 持っている。両者とも獲得した場合は、 清算のタイミングがむずかしく高度な

# 全消しボーナスの流れ

存在しなくなる フィールド上にはぷよが

じゃまぷよー個なのに してみると、

普通ならお



この状態で4個消しを

戦略が必要となるけれど、片方のみが 獲得した場合は、このうえない武器に なる。つねに全消しを狙っていこう。

▼全消しボーナス保持中の目印となるのカ





ファーレが鳴って、 か下から浮上してくるチ



てるべし全消しボーナス ▼なんと赤玉-個分のボ ナスがついている。

# ・ナス点について

全消しボーナスでもらえる点数は, プレイしているルールによって変わっ てくる。右にあるのがその対応表だ。 ただしこの表に関して注意する点がい くつかあるので、解説しておこう。

まずアーケード版について。これは 表中の得点がそのままボーナス点とし て加算される。その他の機種では、モ ード別におじゃまぷよ個数が設定され ており、そこから得点を逆算してボー ナス点が入るようになっているんだけ れど、 結果的には表中の得点が加算さ れることになるのだ。ただしPC-9821 版のみは例外で、ボーナス得点はまっ たく入らず、設定されたおじゃまぷよ 個数が、そのまま次回のおじゃまぷよ 算に追加されるだけ。

もう1点要注意なのが、おじゃまぷよ のレート変化。おじゃまぷよのレート が変化しても、全消しボーナス点は表

		通常ルール	得点ぷよ	固ぷよ1	固ぷよ2	6個消し	2個消し
全消	アーひとぶよ	1,800 (15個)	3,000 (16個)	1,800 (15個)	1,800 (15個)	-	-
ボー	ー ぶたぷよ 版 みんぷよ	2,100 (30個)	3,600 (30個)	2,400 (24個)	2.720 (19個)	_	_
ーナス表	その他の	3,600 (30個)	5,400 (30個)	2,160 (18個)	2,160 (18個)	-	-
表	の 恐たぶよ あんぷよ	2,100 (30個)	3,600 (30個)	_	2,520 (18個)	6,000 (30個) GG:3,600(18個)	840 (6個)

どおりの点数が入るけれど、全消しが 清算されるときは、その時点でのおじ ゃまぷよレートにしたがっておじゃ まぷよの個数が計算されるのだ。つま り、レートが変化したあとに清算する と、カッコ内の個数よりも多くのおじ やまぷよが発生するってこと。時間を かけてジックリと清算したほうがオ トクなわけだ。

「単位:PTS]



▲レート変化後だと、全消しボーナスだけ でこれだけのおじゃまぷよが発生するぞ



# クイックタ

ちょっと地味だけど、いざというと きに頼りになる新システム、それがこ のクイックターンだ。ひとことで言っ てしまうと、クイックターンとは縦1列 分のスキマしかない場所でも、ボタン を2回押せば組ぷよの上下が入れかわ るという機能。厳密には、上下のぷよ が入れかわるだけじゃなくて、軸ぷよ (周囲が光っているぷよ) が上になる 場合は全体が1ブロック分上に、軸ぷよ が下になる場合は全体が1ブロック分 下に移動している。ただしゲームギア、 PC-9821, PCエンジン版では、クイッ クターンを行なった結果、下の地形に

▼するとクルッとまわって

▼ト下が入れかわるのだ







ぶつかるときだけ全体が上移動するぞ。

押すボタンは、2回とも同方向の回転 ボタンでもいいし、それぞれ逆回転の ボタンでもかまわない。ボタンを押す 時間間隔もとくに決まっていないの で、すばやく押す必要もないのだ。



回転できるから安心だ ▼逆に入れてしまっても

クイックターンが理解できたところ で、これを活用して、組ぷよが落ちて こなくなるテクニック「ぷよ風車」を 紹介しよう。

まずは下準備として、 クイックター ンをするための縦1列分のスキマを作 る。そしてここに組ぷよを入れ、おも むろにボタンを連打。すると、組ぷよ

はその場でクイックターンをくり返す: だけで、下に落ちてこなくなるのだ。 これは、クイックターンしたときに, 組ぷよの位置が上下に補正されるため に起こる現象。だから、位置の補正が されないゲームギア、PC-9821、PCエ ンジン版では実行できない。また、① 組ぷよの落下速度が遅いこと、②ボタ

ン連打を高速で行なうこと(連射機能 つきパッドなどを使用しないとむずか しい)という条件を満たしていないと, うまくいかないぞ。

さらにこれを利用して、コンピュー タ戦を低得点でクリアしていくという テクニックもある。こちらは超情報局 (→149ページ) を参照してくれ。



クターンを開始 の状態で



も、組ぷよは落ちてこない◀どんなに時間がたって 組ぷよは落ちてこない



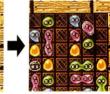
ノは自滅しちゃいました ▼開始から9分。スケル

# クイックターンを使った大道芸

大道芸をもう一つ。まず、左から2列目と4列目に各12個のぷよ を積んで、カベにしてしまう。この状態で、組ぷよが出現した瞬 間にボタンをすばやく3回以上押してレバーを右(左でも可)に入 れてみよう。なんと組ぷよがカベを越えるのだ。これは、2回目の ボタン操作でクイックターンしたとき、軸ぷよが上になって、組 ぷよ全体が1ブロック上昇する。ここでボタンが押されると、回転 したぷよがカベのてっぺんに引っかかり、レバー操作でカベを越 える、という理屈だ。実用性は低いけれど、ウケは狙えるぞ。



▲こんな状態でも, ボタ ン連打+レバー操作で



▲ほーらカベ越え達成 インパクトだけの技?



# 機種ごとのちがい

「ぶよ通」はたくさんの機種で発売されている。 それぞれ基本部分は同じでも、こまかい部分がち がっていたりする。ここではそのちがいを見てい くことにしよう。まずは代表的な相違点を表にま とめてみたぞ。本を縦にして見てね。

12

			アーケード	メガドライブ	ゲームギア	アーケード メガドライブ ゲームギア セガサターン RDOS/V	PC-9801 &DOS/V	スーパーファミコン	スーファミ版 リミックス	PCIVÝ
		発売元	五九	コンパイル	コンパイル	コンパイル	コンパイル	コンパイル	コンパイル	NEC インターチャネ
		練習	×	×	×	0	×	0	0	×
	よぶ	リンーノ	0	0	0	0	0	0	0	0
		闿	×	×	×	0	×	×	0	Δ
		通常ルール	0	0	0	0	0	0	0	0
•		得点ぷよ	0	0	0	0	0	0	0	0
	ノフィ	固ぷよ	0	0	0	0	0	0	0	0
		0三三の	×	0	0	0	×	0	0	0
		と個消し	×	0	0	0	×	0	0	0
		エディット	×	0	0	0	0	0	0	0
		みんなでぷよぷよ	0	×	\[ \int \]	×	0	0	0	×
		とことかぶよぶよ	×	×	×	×	0	0	0	×
		おぶしょん	ı	11項目	6項目	15項目	16項目	25項目	29項目	11項目
		乱入	2	0	×	×	×(通信中○)	×	×	0
	+-	セーブ機能	×	×	×	0	0	×	×	0

	A+P	a.	ட	<b> </b>	通常の約号倍	0	×	かな	1	(音声) (音声)	無	×		رد.	ノーマル ベッドエンド 2 周目 3 周目?
	A				通常0			Đ		解説(過去(	煙				, , , , ,
	A+F	S	A+S	I	照	0	×	かか	ポイント	漫才(音声)	無	×	×	0	やさしいx3 ノーマル バッドエンド マスクド 画
	A-+F	တ	A+S	1	開	0	×	かか	ポイント	漫才(文字)	無	×	×	0	やさしい ノーマル バッドエンド マスクド
	A	S	S	ı	通常の約2倍	×	×	セット	ポイント	解説(文字)	無	×	×	* ×	ノーマル バッドエンド
A Company of the Company	A+S	တ	S	တ	開	0	0	マルコ	ı	漫才(音声)	無	0	0	0	れんしゅう ノーマル バッドエンド マスクド 歯
i.	A	I	I	ı	興	×	×	セット	セット	I	特殊	0	×	×	ノーマルバッドエンド
,	А	А	А	1	剛	0	0	マルコ	1	解説(文字)	無	0	0	0	ノーマル バッドエンド
	A	Α	A	I	通常	0	0	ポイント ※3	ポイント	解説(文字)	開	0	0	0	ノーマルバッドエンド
	BGM	連鎖時のかけ声	敵キャラ登場R負け声	漫才デモ	落下ボーナス	落下ボーナスがおじゃまふよ算に加算されるか	時間による相殺の消滅	ふたぶよ	みんぷよ	漫才デモのパターン	タイム・ボーナス	レベルアップ・ボーナス	敗北時の得点が加算されるか	NEXT EXP超過分の切り捨て	エンディングの種類
			ボイス		落下河	落下ボーナスがま	時間に	数位 4	ガンス	喇		کر ک		3.00	

イント」設定カウント試合内での順位点が多い人が 勝ち。●敗北時の得点が加算されるか……負け試合 の得点がEXPに加算されるかどうか。●NEXT EXP超過分の切り捨て……「○」次LEVELの NEXT EXPを越えた場合,残り1で切り捨てられる。 「×」表示では残り1だが、内部では保存される。 BGM······アーケード (A) を基本として, サター ン(S), スーファミ(F), PCエンジン(P) の各オ ●ボイス……BGMと同じ。●対戦カウント形式····· 「セット」設定カウント数の過半数を先取すれば勝 ち。「ウイン」設定カウント数を先取すれば勝ち。「ポ リジナルを表わす。+は曲目が多い、一は曲目が少ない。 韫

戦。モードは通常おじゃまぷよ,得点ぷよ,固ぷよ。 ※2……受け付け/拒否が可能。 ※3……通信機能を使わない場合で, 試合設定のと きのみセット。 ※4……NEXTEXPが,獲得EXP+11:変更される。



# ケード版

●正式タイトル: 『ぷよぷよ通』 ●発売日:94年9月下旬

●発売元:セガ・エンタープライゼス●メディア:プログラム8メガ+サウンド4メガ

いちばん最初に発売されたのが、ゲ ーム・センターで遊べるアーケード版 だ。ほかの機種とちがって、アーケー ド版はゲームがはじまるときに、1人で やるのか2人でやるのかを選択しなくて いい。"対戦者募集中"という画面が表 示されているあいだに、コインを入れ てスタート・ボタンを押した人数によ って、自動的にゲームモードが決まる



よが基本設定らし、

のだ。だれも入ってこなければ1人で, 入ってくれば対戦モードになるという わけっ

通信対戦機能を搭載しているため, 最大で4人までの対戦ができるようにな っているのも特徴。通信台に入れてい るゲーム・センターなら「みんなでぷ よぷよ」ができるぞ。

ちなみに、アーケード版の基板は、 メガドライブと互換性のあるものが使 用されているので、こまかい設定はメ ガドライブ版とほぼ同じになっている。



▲画面のこまかさと、サンプリング・ボイ スの質は、当然メガドライブ版よりも上

▲ 4 人で対戦中。中央レーダーには反対側 のようすがうつる。NEXTだってわかるぞ



れる参加者募集でゲー -が決定 ム開始時に行なわ



#### 通信乱入の選択

かわいいおんなの

通信対戦台で、もう1台のほうから 乱入する場合、相手側に乱入するか どうかを選択できるぞ(同じ台で乱 入する場合には選択できない)。また ゲーム中にスタート・ボタンを押す と乱入拒否の状態になる。



▲通信台で乱入しようとすると、こんな 画面が表示される。ここで乱入を選べば

▼こういった文字がでて、参加者募集画面 になる。同じ台で乱入する場合は、下の画 面がでて、ふたぷよのモード選択画面に











# メガドライブ版

- ●正式タイトル:『ぷよぷよ通』 ●発売日:94年12月2日
- ●発売元:コンパイル ●価格:6,800円 ●メディア:16メガ・カートリッジ

家庭用の『ぷよ通』としてはじめて 発売されたのが、このメガドライブ版。 1年以上もメガドライブ・ソフト売り上 げランクの上位に登場していた、超ロ



▲プレイ中の画面も、アーケード版とまったく同じ。ちがうのは色数とグラフィックのこまかさくらいかな?

ングラン・ソフトだ。

4人対戦がないこと、対戦カウント方式が変更されたこと、全消しボーナスが一部変更されたこと、ボイスの質が下がったこと、説明デモに「乱入のひみつ」がないこと、などをのぞけば、アーケード版とまったく同じ内容になっている。だから、アーケード版で通用していたテクニックやデータは、メガドライブ版でもそのまま使える、というわけだ。

逆に、ふたぷよでの6個&2個消しルールと、ルール・エディットが新登場。 『ぷよ』の世界をひっくり返してしま ▼アーケード版では3種類しかなかった、ふたぶよのフィールドが6種類に倍増。発売当時は6個&2個消しモードが衝撃的だった



うようなゲームモードだけれど、これ はこれで楽しいから許しちゃおう。あ とは、一時停止のポーズ機能が追加さ れたくらいかな。





| ▼マニュアルにはお約束の



#### ▼連鎖しばりや相殺の有無が設定できる





家庭用版ではすっかりおなじみの オプション機能も、メガドライブ版 で初登場した。なお、メガドライブ 版には「VOICE MODE」という項 目がある。これはボイスの質を変更 するコマンドだ(→157ページ)。



▲これが「ぶよ通」ワールドの全貌だ! ただし,舞台となるのは左にある「西の塔」のみ。 あとはまーったく意味がない。ある機種では、ちょっとだけ塔の外にでるけどね



# ゲームギア版

●正式タイトル:『ぷよぷよ通』

●発売元:コンパイル ●価格:3,800円 ●メディア:4メガ・カートリッジ

ゲームギア版最大の特徴は、家庭用 の『ぷよ通』としては、はじめて4人対 戦ができること。といっても、コンピ ユータが2人分を受け持って、残り2人 分をプレイヤーが担当するという, 擬 似的な4人対戦だ。

また、2人対戦 (ふたぷよ) をするの に、対戦ケーブルを使用するのも特徴。 ゲームギアの携帯性とあわせると、た とえ街の中でも、たとえ見知らぬ人と でも、本体を持っていればすぐに対戦 ができる。ただし、対戦には本体+ソ



ィスプレイが小さいため、ぷよのグラ フィックも小さい。見にくくはないぞ



▼モード選択画面は、 他機種版とちがっている ーくんのアップなのだ。

フトが2セットと,対戦ケーブルが必要 だけどね。

システムの部分でも、ゲームギア版 は他機種とくらべて変更点が多い。ま ず、落下ボーナスがおじゃまぷよ算に 加算されない。予告ぷよが前作と同じ 岩ぷよまでしか表示されない。連鎖時 の倍率が99までしか表示されない(プ ログラム上ではちゃんと999まで計算 されている)。そしてフィールドが画面 外に2段分(14段目まで)ある。他機種 では1段分(13段目まで)なので、広く なっているわけだ。ただし、おじゃま ぷよは13段目までしか降らない。また, 敵キャラの思考ルーチンも多少変更さ れている。演出面では、ひとぷよ対戦 ▼みんぷよでは左が自分、右がコンピュー タ。ふたぷよでも自分がかならず左になる



前のキャラ紹介デモがない。ボイスが ない。説明デモがない。"ない"ばっか りだけど,本体の性能上,機能の削除 はしかたないのだ。

ゲームギア版はちょっと毛色のちが った『ぷよ通』になっているぞ。



グでは、 ▶ひとぷよのエンデ

前作のファ

・レが流れるぞ

▼これは、

あの伝説のヒュ

マン・モードかけ

が高くなっている。 いを入れていこう ▼ひとぷよの規定EXP

気合 TOTAL STAGE 13 TOTAL TIME TOTAL CONTINUE AVERAGE PUYO NORMAL



ぷよの形が変わる!

ゲームギアはグラフィックが粗い からキライ、というふとどきなぷよ らーに、衝撃的な事実を教えよう。 なんと、ぷよのグラフィックを変更 することができるのだ! もちろん こんな機能がついているのはゲーム ギア版だけ。くわしいやりかた は147ページで紹介しているぞ。









ャラクターのグラフィックにも なる! ちょっと気持ち悪い?



# セガサターン版

●正式タイトル:『ぷよぷよ通』 ●発売日:95年10月27日 ●発売元:コンパイル ●価格:4,800円 ●メディア:CD-ROM

初登場から1年たっているだけあっ て, セガサターン版の『ぷよ通』は, 大きくパワーアップしているぞ。

まず、ひとぷよのゲームモードが増 加しているのだ。これまでは、塔をの ぼっていくというノーマル・モードし かなかったけれど、セガサターン版で は難易度が低くなっている練習モード と、全キャラクターと順番に戦ってい く通モードが新登場。しかも練習モー ドは、おおかみおとこ、スキュラ、イ ンキュバス, コカトリスという4人の新 キャラが相手をしてくれる豪華版だ。 それぞれのエンディングも収録されて いるし、ノーマル・モードのエンディ ングも、従来のものが長くなっていた り新しいエンディングが追加されたり と、いたれりつくせりなのだ。

さらに、『ぷよ1』で好評だった敵キ

▶デモの声は、井上麻美と



ャラとの漫才デモも復活。しかもCD-ROMということで、音声による漫才 が展開されるようになった。内容も練 習&ノーマル・モードと涌モードでは ちがっているので、総計74種類もの漫 才デモが楽しめてしまう。

ほかにも、BGMが倍近く増えてい たり、ふたぷよのエディットで作成し たオリジナル・ルールや、ひとぷよ通 モードの准行状況をセーブできるのも うれしい。基本部分はメガドライブ版 と同じだけれど、こんなにたくさんの 新要素が盛り込まれているのだ。

なお, ゲーム中にA, B, Cボタンを 押しながらスタート・ボタンを押すと、



-スとなっているのはメガドライブ システム関係も同じだと思っていいぞ

リセットがかかるようになっているぞ。









*†*= ▼ひとぷよが3分割され 実力にあわせて選ぼう



でプレゼントされた「ぷよサター ン」。直径47㎝、内径27㎝の大物だ ▼これは、 ソフト発売キャンペーン





# ライブビデオを観よう

オプションでVIDEOの項目を選 ぶと、「灼熱のファイヤーダンス」「ず っと/そばに/いるよ」のライブビ デオ (一部収録風景もミックス) を 観ることができる。これは、95年1月 15日に有明コロシアムで開催された 「ぷよぷよワールドツアー・田中勝 己ライブ・イン・ジャパン」の模様 だ。この2曲は、練習&通モードのエ ンディングでも流れるぞ。



# PC-9821&DOS/V版

●正式タイトル: 『ぷよぷよ通』 ●発売日:95年10月27日

●発売元: コンパイル ●価格: 7,800円 ●メディア: CD-ROM

セガサターン版と同時発売されたの がPC-9821&DOS/V版。1本のソフト がPC-9821でもDOS/V (IBM-PC/ AT互換機)でも動くようになっている スグレモノだ。ただしどちらもハード ディスク専用で、各種機能が必要とな

▲ドットの比率がこまかくなっているから、映像はとってもキレイだ

●予告ぷよは外側に



っているから、パッケージをよく読ん でから動かすようにしよう。なお、本書で はPC-9821版と省略して表記するぞ。

さてこのPC-9821版, やっぱり基本はメガドライブ版の移植なんだけれど, 大きな変更点がある。それは, 前作にあった「とことんぷよぷよ」が収録されていることだ。また,マシン2台とシリアル・ポート用リバース・ケーブルがあれば, アーケード版とほとんど同じノリでの完全4人対戦が可能。し



▲4人対戦はアーケードとほとんど同じ画面レイアウトになっている。うれしいねぇ

かもルール・エディットができるから、より自熱したバトルを体験できるのだ。 セーブ機能もついている。ハイスコアやオプションの選択項目などが自動 的に保存されるぞ。また、SHIFTキー を押しながらF10キーを押すと、タイトル画面にもどれる。

なお、CD-ROMにはクイックタイム 形式のムービー・ファイルも収録され ている。映像内容はサターン版と同じ ライブビデオだ。MS-Windowsを使 用できる環境があれば再生できるぞ。





▲パッケージも豪華。ハードカバーの中には CD-ROMとオールカラーのブックレットが



#### とこぷよの背景が…!?

『ぷよ通』では、はじめての登場 となるとこぷよ。基本的には前作と 同じだけれど、おたすけアイテムの 出現法則がちょっと変更されている





(→119ページ)。また、PC-9821版 では、時間によって背景が変化して いくのだ。最初は昼間だったのが夕 方になって夜になり、そして夜が明 ける。何日間つづけられるかを競う のもおもしろいかもね。







# スーパーファミコン版

がう内容の漫才デモ

が

セガサターン版とはち

- ●正式タイトル: 『す~ば~ぷよぷよ通』●発売元: コンパイル ●価格: 8,800円
  - ●発売日:95年12月8日 ●メディア:16メガ・カートリッジ

スーパーファミコン版は、『ぷよ通』 の決定版とも言える内容になっている。

順番に紹介していこう。まずはひと ぷよ。メッセージは文字表示になって いるけれど、オリジナルの漫才デモが 採用されているぞ。さらに毎度おなじ みノーマル・モードに加え、「やさしい ぷよぷよ」という練習用のモードが追 加されている。ぷよが3色しかでてこな いから、はじめての人でも安心して遊 べるのだ。ここではノーマル・モード とはちがう漫才デモ、エンディングが 用意されているぞ。



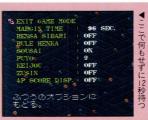
▲画面の構成は『す〜ぶよ』と同じ。ひと ぶよのLEVEL 2・3のBGMがオリジナルに なっているのも注目点だ

マルチタップを使えばみんぷよでの 4人対戦も可能。縦に4分割された専用 画面でのプレイになるため、ぷよのグ ラフィックが小さくなってしまう(ゲ ームギア版と同じようなグラフィック になる)けれど、おもしろさはそのま まだ。

さらに、とことんぷよぷよも収録されているうえ、おたすけキャラ以外におじゃまぷよも降ってくるというスペシャル・ルールが採用されているのだ。

みかたの練習ができる ぷよが登場。実戦的な積 ▶とこぷよでもおじゃま







それぞれの有無をオプションで切り替 えることができるから、自分の好きな スタイルで遊べるぞ。

画面レイアウトは前作『す〜ぱ〜ぷ よぷよ』と同じなので、ひとぷよでの 敵キャラの顔グラフィックはフィール ド上に配置されているし、スコアは画 面下に表示される。オプション関係も あいかわらず多彩に用意されているの か特徴だ。



選ぶと、怒られちゃうぞってないのにみんぷよを ▼マルチタップがつなが



▲4人対戦ではこんな画面になる。大きなテレビで遊んだほうがいいかもしれない



# オプションが増加!!

前作のスーファミ版には、オプションの項目が増加する隠しコマンドがあったけれど、今回もオプションを増加させる方法があるのだ。まずはオプションに入って、GAME MODEを選択。そのままの状態で12 秒待つとメッセージが表示されるので、おもむろにEXITを選ぼう。すると一番下にCUSTOMという項目が増えているのだ。これを使うと、プレイヤーが1人しかいなくても4人対戦ができるようになるぞ。くわしくは148ページを見よう。



# スーパーファミコン版

- ●正式タイトル:『す~ぱ~ぷよぷよ通REMIX』 ●発売日:96年3月8日
- ●発売元: コンパイル ●価格: 6,800円 ●メディア: 16メガ・カートリッジ

『す~ぷよ通REMIX』は、基本的には『す~ぷよ通』なんだけれど、新モード・新機能の追加、音楽の追加・アレンジ、各種パランスの調整を行なったニュー・バージョンだ。価格も安くなっているので、これから購入する人はこちらを買うのがオトクだぞ。

大幅に変わったのはひとぷよだ。まず、やさしいぷよぷよが「はじめて」「なれた」「そつぎょう」の3段階に分割。どのモードでも3色しかでないけど、対戦するキャラ数がちがうのだ。「はじめて」「なれた」をクリアすると、

「はじめて」「なれた」をクリアすると、描き下ろしのグラフィックが表示されるから、かならず挑戦しよう。もう一つ、サターン版にあった通モードも再



▲音楽面では、全曲がリアレンジされたほか、オリジナルだったひとぶよのLEVEL 2・3のBGMが他機種版と同じになった





「KATA LOCK」で遊ぼう

リミックスで追加されたオプション項目に「KATA LOCK」がある。 これはいわば固ぶよの連鎖しばりで、 ここで設定した数以上の連鎖でない ▼とこぶよに新録された「おてほん」モードでは、実際に連鎖を組んでくれるのだ。 初心者はこれで勉強しよう



登場。キャラの順番がサターンとはち がっているぞ。

みんぷよには専用のオプションが用意されている。隠しコマンドを実行しないと選択できなかった、プレイヤー人数の変更などが、ここに標準装備されているのだ。とこぷよには「おてはん」モードが登場。3、4、5連鎖のお手本を各10パターンずつ見せてくれる。さらにオプションには、大会で使用される「中辛・通常ルール」で、1・3・5本先取の対戦ができるモードなどが追加されているぞ。

いろんな要素がたっぷり詰め込まれた, まさに『ぷよ通』の集大成のような内容なのだ。



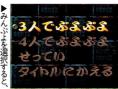
とても実戦的なのだ■じルールで遊べるから、▼大会で使用されるのと

と、固ぷよが通常のおじゃまぷよにならないのだ。たとえば「LIMIT 3」にすると、2連鎖以下でぷよが消えるときに固ぷよを巻き込んでも、まったく変化しないで固ぷよのまま残るというわけ。上級者向けの項目だ。



べる。全部クリアせよさらに三つのモードが選

から三つ目がオプションから三つ目がオプションとない。上



▼試合数, ぷよの形, NEXTぷよの大きさ, プレイヤー数, コンピュータの思考ルーチンか変更可能な. みんぷよのオプション





▲みんぷよではコンピュータ担当の場所に キャラの顔を表示。L・Rボタン同時押しで, 強制的にコンピュータを負けにできる

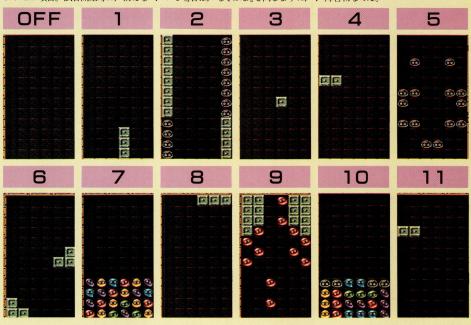


▼「L-M-T 2」くら

# 「KEIJO」で遊ぼう

「KEIJO」とは、スーファミ版&スーファミ版リミックス・オリジナルのオプション項目。試合開始時に、消えな

い壁やぷよを設置できるコマンドだ。 この設定は、どのゲームモードでも有 効になる。下にあるのが、その全パタ ーンだ。空中におじゃまぷよが浮いて いる場合は、『なぞぷよ』と同じように、 1手目の組ぶよを置いた瞬間に下まで 落ちてくる。四角い壁は、絶対にその 場所を動かないジャマ者。とこぶよの びっぐぷよでも消せない、いやらしい 障害物なのだ。



# 「PUYO TYPE」で遊ぼう

リミックスのみんぷよ内にあるオプションで選択できる「PUYO TYPE」は、小さく表示されるぷよの形状を、

きる機能だ。その見本が下の写真。色 によって形がちがうパターンとか、ど こかで見たことがあるようなパターン まで、いろんな種類がそろっている。

ちなみに「NEXT SIZE」の部分を SMALLにすると、NEXTの部分に 表示される組ぷよも、ここで選んだパ ターンで表示されるようになるぞ。







# PCエンジン版

○正式タイトル:『ぷよぷよ○□通』 ●発売日:96年3月29日

●発売元:NECインターチャネル ●価格:7.800円 ●メディア:スーパーCD-ROM<sup>2</sup>

PCエンジン版は、あくまで前作のPC エンジン版『ぷよぷよCD』の続編とな っている。そのため、発売元はコンパ イルではなく NECインターチャネルだ 1. こまかい部分の設定が独自のもの になっているのだ。ただし、基本的な 部分はメガドライブ版をそのまま踏襲 しているから、心配はしなくていいぞ。 新しく声優を起用して、ボイスや湯 才デモの音声を取りなおしているのが、 PCエンジン版の最大のウリだ。主人公

▶システムカードの な文字と音声が 'n



のアルルは、前作と同じく「羊少女戦 十セーラームーン」の三石琴乃。以下 サタンが矢尾一樹、ルルーが冬馬由美、 シェゾが井上和彦など、そうそうたる メンバーが名前を連ねている。くわし いキャスティングは158ページ以降に掲 載しているぞ。

キャラクターの声を声優がやってい るということで、ふたぷよでは使用キ ヤラクターを選択できるようになって いる。対戦中は、ここで選んだキャラ の声で連鎖のかけ声がかかるし、ぷよ が消えるときの演出も、キャラ固有の パターンになるのだ。

そのほかでは、ひとぷよをクリアす ると、オリジナルの漫才デモが流れる 2周目が遊べる、ひとぷよをクリアした データがバックアップされる。予告ぶ よが岩ぷよまでしかない。連鎖のかけ 声が5連鎖までしかないかわりに、相手 が2連鎖以上して送られてきたおじゃま ぷよが降ってくるときにキャラがひと ことしゃべる(2, 3, 4, 5連鎖以上の 4種類) などが特徴だ。



3周目もあるとかないとか 才デモだ。ウワサによると これが2周目で流れる温

トコンパイルのロゴのあと ルのロゴが表示される





▲連鎖時やおじゃまぷよ落下時のかけ声 は、全キャラちがう。聴きごたえがあるぞ



ふたぷよでキャラ選択

上でも書いたように、ふたぷよが 大幅にパワーアップ。ふたぷよを選 ぶと、キャラクター選択画面になっ て、使用キャラを選ぶことができる のだ。ただし、ここで選択できるの は、ひとぷよのノーマル・モード (1 周日) で戦ったことのあるキャラだ け。ひとぷよの2周目で戦っても、選 択可能にはならないぞ。また、設定



▲ズラッとワクが並んでいるキャラ選択 画面。選択可能キャラしか表示されない 試合数で決着がついたときにコンティ ニューをすると、使用キャラとルール を選択しなおすことができるようにな った。前作ではゲーム・オーバーにし て、スタートしなおさないといけなか ったから、とても便利になったわけだ。







# 4種類のゲームモード

『ぷよ通』には、大きくわけて四つのゲームモードが用意されている。コンピュータと対戦する「ひとりでぷよぷよ (ひとぷよ)」、ほかの人と1対1で戦う「ふたりでぷよぷよ (ふたぷよ)」。

3人以上で対戦する「みんなでぷよぷよ (みんぷよ)」,そしてひたすらぷよを 消していく「とことんぷよぷよ (とこ ぷよ)」だ。どのゲームモードがどの機 種にあるかは,下の表にまとめてある。

○は収録、×は未収録、△は擬似的に 収録、となっている。また各ゲームモ ードについては、このあとそれぞれの 章でくわしく解説しているので、それ を読んでくれたまえ。



# ひとりでぶよぶよ



「ひとぷよ」での対戦相手は、コンピュータが操作する敵キャラクターたち。総合計37人(匹?)のキャラが相手をしてくれるのだ。前作とちがって、対戦相手の順番が固定されていないし、特定の条件を満たさないと会えな

いキャラなんていうのもいるので、長く楽しめるようになっているぞ。さら にひとぷよの中にも、普通のひとぷよ や練習モード、通モードなど、いくつ かのモードが用意されている。ぷよの 腕をみがくのにも絶好のモードだ。



錬のモードでもある
▼強くなりたいんなら、



# ふたりでぷよぷよ



これぞ『ぷよ通』の真骨項。人間対 人間という、いわゆる対人戦を行なう のが「ふたぷよ」だ。ここでは、ルー ルのちがう6種類(機種によっては3種 類)のフィールドで対戦が楽しめる。 なお、ふたぷよをプレイするには基本

的にコントローラが2個必要だが、ゲームギアでは本体、ソフトが2個ずつと、通信対戦ケーブルが必要となる。PC-9821は本体1台で対戦可能、アーケードでは通常台のほかに、モニターを2台使う通信対戦台もあるぞ。



発させるのだ!
大腕前を、ふたぷよで爆



# みんなでぷよぷよ

AC O MD × GG A SS × 98 O SFC O SFC-R O PC ×

3人での対戦が「さんにんでぷよぷ よ」、4人での対戦が「よにんでぷよぷ よ」。この二つをまとめたのが「みんぷ よ」だ。ゲームギア版では、4人のうち 2人を人間が担当し、残り2人はコンピ ュータが担当するという疑似4人対戦 モードになっている。アーケードなら 通信対戦台、ゲームギアならふたぷよ プレイ時と同じ装備、PC-9821なら本 体2台と通信ケーブル、スーファミ&リ ミックスならマルチタップと、プレイ するにはそれなりの環境が必要だ。



▼多人数で遊ぶ「ぷよ通」



# とことんぷよぷよ

 AC
 X
 MD
 X
 GG
 X
 SS
 X

 98
 O
 SFC
 O
 SFC-R
 O
 PC
 X

とにかく黙々と、淡々と、延々と、 自分が飽きるまでプレイしつづけられ るのが「とこぷよ」。もちろん左から3 列目が積み上がると終了してしまうけ れど、それさえ気をつければ半永久的 に続行するという、まさに生きぷよ地 獄なモードなのだ。自分の限界に挑戦したい人、過酷な試練をとおして実力をアップさせたい人にオススメしよう。スーファミ&リミックスではおじゃまぷよとおたすけキャラの有無を選択できるぞ。



られない。精進あるのみでないと、長くはつづけ



# **OPENING DEMO**

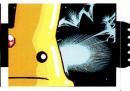
このページでは、『ぷよ通』のオープニング・デモを紹介 しよう。メガドライブ版の写真を使っているけれど、その 他の機種もほとんど同じように展開するぞ。デモはオープ ニング→説明デモ1 (きほんそうさ~おじゃまぷよのひみ

つ) →オープニング→プレイデモ→ランキング表示→オー プニング→説明デモ2(そうさい~らんにゅうのひみつ)→ オープニング→プレイデモ→ランキング表示→…… (以下 くり返し)という順番で流れるようになっている。









▲コンパイルと AAAのロゴ

▲稲妻をバックにぷよのアップ

▲合間には集合グラフィックが

▲つづいてカーバンクルもアップ









▲最後にアルルがVサインをだす ▲下からコインが回転しつつ浮上 ▲停止。ここは2パターンある

▲うしろから文字が登場してくる









▲「ぷよぷよ」のあとに「通」

▲上からぷよが3匹降ってきて

▲下にスクロールして完成!

▲ランキングはこんなふうに表示

#### グラフィックのちがい



▲主役3人のアップの合間に表示 キャラ (?) の集まりかな?



▲セガサターン版では、上部に新 も微妙にちがっているぞ



▲スーファミ版とリミックスは、流れがちょっとちがう。まず されるグラフィックがこれ。人気 キャラの4人が加わっている。ほか は左上のパララとパキスタだけ、つぎの2回が右の集合グラフィ ック、最後に左下のようにアルル入りで合体して完成する



【ふたりでぶよぶよ】

# 連戦連勝へのバイブル





# 性が増した「ふたぷよ」

2人のプレイヤーでぷよ対戦を行な う「ふたりでぷよぷよ」。『ぷよ1』誕生 当時から脈々と受け継がれている。由 緒正しいゲームモードだ。

『ぷよ通』では、新たに6種類のフィ

ールドが用意された。普通のルールで : みに合わせた対戦ができるようになっ 遊ぶのはもちろんのこと、降ってくる おじゃまぷよの種類を変えたり、つな げて消えるぷよの個数を変えるなど, こまかいルールを自由に変更して、好:

ているぞ(機種によっては遊べないル ールもある)。

まずは、それぞれのフィールド=ル ールの特性から解説していこう。



# 通常ルール

MD GG

降ってくるおじゃまぷよは通常のも のだし、色ぷよも4個つなげれば消えて くれる。前作のふたぷよと同じ設定の、 もっともノーマルなルールだ。

アーケード版以外では、ふたぷよを 選択すると、通常ぷよ(=通常おじゃ : ールで進めていくぞ。

まぷよ)の位置にカーソルがでる。つ まり、このルールがふたぷよの基本設 定になっているということ。普通に遊 ぶ場合は、これを選ぶのがいいだろう。

今後の解説は、基本的にこの通常ル



いちばん基本になるゲ 練習すると



# 得点ぷよ

SS MD GG 98 SEC

色ぷよが4個で消えるという部分は 同じだけれど、おじゃまぷよが得点ぷ よになる。おじゃまぷよで埋まってし まっても一発逆転が十分に狙えるた め、スリリングな戦いが味わえるモー ドなのだ。ただし、このルールだけで

通用するような特殊な戦略がいくつか あるので、『ぷよ通』初心者は注意して 挑戦するように。

アーケード版では、ふたぷよを選択 した直後だと、この得点ぷよの位置に カーソルがあっているぞ。



ップリある ても、逆転の可能性はタ ▼どんなに劣勢にまわ



# 固ぷよ

MD GG SS 98

GG

SFC-F

これも、色ぷよが4個で消えるという 部分は同じ。おじゃまぷよが固ぷよに なるだけだ。

得点ぷよほど特殊な戦略は必要じゃ ないけれど、やっぱりそれなりの作戦 がある。どちらかというと上級者に有 利なルールかな。

なお、かたふた (かたも) ルールでふ たぷよをプレイすることはできない。 ただしアーケード版では、隠しコマン ドを使うことで、かたふた対戦ができ るようになるぞ (→147ページ)。



優位に立てるぞ で、さきに攻めたほうが▼固ぷよが降ってくるの



# 6個消し

98 × ナスがつくので、少ない連鎖でもそれ

MD

色ぷよが6個つながったときにはじ めて消えるという、『ぷよ』の大前提を もくつがえしてしまうようなルールだ。 消すための必要個数が多くなるた め、そのぶん連鎖の仕掛けを作るのが むずかしいけれど、かならず長連ボー : できるフィールドだ。

なりのおじゃまぷよが発生する。なお おじゃまぷよは固ぷよになり、出現す る色数も少なくなるぞ。

普通の対戦にあきた人にはオススメ



SS

PC

色になる。そのぶんつか



# 2個消し

AC 98

MD SFC GG

SEC-F

SS

これも『ぷよ』の根底を揺るがすよ: うなモード。なんと同じ色を2個つなげ るだけで消えてしまうのだ。だから、 最初の1手目の組ぷよが同じ色のダブ ルだったら、これを消した時点で全消 しになるってわけ。

このルールでは、連鎖を作るのがか なり困難になるので、どちらかという と同時消しを基本として戦うことにな る。また、決着がつくまでに時間がか かるのも特徴。おじゃまぷよも固ぷよ になるぞ。

×



になっても、 とんどん掘れる光



# エディット

AC MD 98 SFC

GG SFC-F

SS

PC

ト・モードだ。その名のとおり、消え るのに必要な個数や、おじゃまぷよの : 種類、おじゃまぷよレートなど、こま かい設定を自分でエディットすること ができるぞ。いくつかのサンプル・ル : ら注意が必要だ。

最後にひかえているのは、エディッ:一ルもあるので、楽しんでみよう。

このモードを利用すれば、前作と同 じ得点計算システムで遊ぶこともでき る。ただし、いいかげんなルールを作 ると、ゲームとして成立しなくなるか



ャな設定もできる ムにならないけど

#### 各項目の説明

エディットで設定できるのは、以下 の6項目。

- ●ぷよはいくつで消えるか……消え る個数。1~72個まで1個きざみ。
- ●おじゃま1つ降らせる点……おじゃ まぷよレート。10~250点で10点きざ み (SFC版・SFC-R版のみ5~255点 の5点きざみ)。
- ●おじゃまを消したときの点……お じゃまぷよの得点。0~250点で10点き ざみ (SFC版・SFC-R版は0~255点 の5点きざみ)。0以外にすると、自動的 に得点ぷよのグラフィックになる(固 ぷよが選択されると固ぷよになる)。
- ●おじゃまぷよのかたさ……ふつう. かたふた,かたい (SFC版·SFC-R版 ではかたぷよと表記)
- ●連鎖の倍率の上がるタイプ……4種 類の連鎖倍率を選択。
- ●全消しで降らせる個数……全消し ボーナス点の設定個数。0~250個まで の1個きざみ。

右表のサンプル・ルールは、GGは12 まで、MD・98・PCは14まで、SFC・ SFC-Rは15までを収録。SSにはサン プル・ルールは収録されていない。

	サン	プル・エ	ディット	<b>・ルー</b>	ル設定値	直
ルールNG	ぷよは いくつで 消えるか	おじゃま 1つ 降らせる点	おじゃまを 消したとき の点	おじゃま ぷよの かたさ	連鎖の* 倍率の 上がるタイプ	全消しで 降らせる 個数
1	4	70	0	ふつう	2	30
2	4	120	50	ふつう	3	30
3	4	140	10	かたい	2	18
4	6	200	10	かたい	1	30 (GG版18)
5	2	140 (GG版150)	10 (GG版20)	かたい	4	6
6	4	120	0	ふつう	4	30
7	4	100	10	かたふた	2	24
8	4	50	30	かたふた	4	30
9	2	100 (GG版120)	10	かたい (GG版かたふた)	1	G (GG版12)
10	3	140	50	かたふた	3	24
11	6	220 (GG版240)	10	かたい	1	18 (GG版I)
12	20	250	0	ふつう	1	30
13	5	150	20	ふつう	] (SFC・ SFC-R版2)	18
14	8	100	0	ふつう	1	24
15	10	150	5	かたい	2	30

\*10ページ「連鎖したなボーナス」のタイプに対応

# 対戦レベルでのハンディ

ふたぷよでは、対戦前にレベルが選 択できる。前作にもあった機能だけれ ど、今回はアーケード版にも付加され た。実力差がある相手と対戦するとき は、これでハンディをつけよう。

レベルで変わってくるのは、出現す るぷよの色数、スタート時に降ってく るおじゃまぷよの量,組ぷよの落下速 度、おじゃまぷよの落下速度、つぎの 組ぷよが出現するまでの猶予時間など だ。大きなちがいを右の表にまとめて おこう。ちなみに本書の攻略は、4色を 前提として書かれているぞ。

なお、消えるのに必要な個数が5個を 越えると、出現色数が変わってくる。 ゲームギア版以外では、それぞれ1色ず つ減るようになっていて、 開始時のカ ーソルの位置も、中辛から激甘になる のだ (ゲームギア版は変更なし)。

ルがあるレベルで対戦 ▶普段は、 最初にカーソ



レベル	辛さ	共通	GG版	AC版·SFC版
LEVEL 1	数目	З€	2色	З€
S FEAST	्र हो प्र	3色 ********2段	З€	<b>3</b> 色 がよる <b>3</b> 段
LEVEL 3	\$P. 等	<b>4</b> €	4色	<b>4</b> <sub>色</sub>
LEVEL 4	等口	<b>5</b> €	5€	4色/5色 がは3段
LEVEL 5	· 徽辛	5色 ****** <b>2段</b>	5色 *******2段	5色 おじゃま 2段 高速落下
備考		ほとんどの機種 が、このレベル設 定になっている。 通常は4色。5個肖 し以上になると2 色が標準となる。	ゲームギア版では、消える色数に関係なく、このままの色数で国定されている。4個消しで2色、といったルールも選択できるわけだ。	LEVEL 4は、AC が4色、SFCが5色。 LEVEL 5では、お じゃまぷよが2段 になるかわりに、 組ぷよの落下速度 がはじめから高速 になっている。

# 勝敗の決定

最終的な勝敗の決定ルールは、オプ: ションでの設定数や遊んでいる機種に よって変わる。

定数だけ勝てば勝利となるウインマッ チ、設定数の過半数以上を勝てば勝利

勝敗の決定方法 機種 ポイントマッチ。引き分けは試合数消化のみ。 AC I台の筐体で、3 SET MATCHと表示される場合のみMD版と同形式 MD セットマッチ。引き分けは1回だけ猶予、以降は試合数消化 GG セットマッチ。引き分けは試合数消化のみ、設定試合数消化で終了 SS セットマッチ。引き分けはI回だけ猶予、以降は試合数消化(MD版と同じ) 98 セットマッチ。引き分けはI回だけ猶予、以降は試合数消化(MD版と同じ) SFC ウインマッチ。引き分けは無効で試合数は減らない SFC-R ウインマッチ。引き分けは無効で試合数は減らない (SFC版と同じ) PC ウインマッチ。引き分けは無効で試合数は減らない (SFC版と同じ)

まず、試合形式には3種類あって、設 : となるセットマッチ、それぞれの試合 ごとに順位点があたえられ、設定試合 数終了時に順位点によって勝敗が決ま るポイントマッチが用意されている。 機種ごとに、この3種類のうちのどれか が採用されているのだ。

> また今回から引き分けが導入された けど、そのときの処理も機種によって ちがう。左表にまとめたので、参考に してね(くわしくは→146ページ)。



最終勝者にはw



# 戦術その「」「階段積み

な手 軽なうえ強力なテクニックが「階段積 明日からでき中級者になれる, み」と呼ばれる戦術だ。

なじみの戦去だろう。今回の『ぷよ通』 も, 前作ほどの重要度ではないもの 必須のテクニックになっているの 前作から遊んでいた人には、もうお 6

もう一度勉強してカンペキなもの にしておきたい。

『ぷよ通』からはじめる人も, 連鎖 ずば階段積みをマスターするのがいい だろう。"ぷよぷよの基本は階段積みに という概念に慣れてもらうために、 あり"だ。



# ノよう 階段積みを復習(



左にあ かたが、横につづいていくのが、階段 **債みの基本的な流れだ。もちろん,左** 左端の赤を消すと,連鎖がはじまる(連 鎖をはじめることを起爆する,点火す という)。下にある土台が消えて,上 隣の列の土台を消す……という消え 右対称に仕掛けを作っても、まったく るのが、階段積みを使った5連鎖の図。 に乗っかっていた仕掛けぷよが落ち、 では階段積みを説明しよう。 同じように消えていくぞ。

形状としては、かなりスッキリし カン いるので理解しやすいと思う。

色のぷよを、隣の列の土台の上に置い 色がズレて いる外見から, 階段積みという呼び名 ンに言ってしまえば, 土台部分と同じ ておけばいいわけ (この, が生まれた)。 注意しないといけないのは、起爆地 にすること。この図で言えば、左端の 列に土台を作ってしまうと,起爆させ ることができなくなるのだ。階段積み は土台を作ることがメインになる。夢 中になるあまり、よけいな土台を作り 点にまで土台を作ってしまわないよ ぎないように注意しよう。

# 階段積み与連鎖

3種類のパターンを使いこなせ E. も同じ色のぷよを同じ数だけ使った階 さらに, 仕掛け部分の個数 1-3積みという3種類がある。土台部分 その上に置く仕掛け部分の個数に 下に並ん 2-3積み 階段積みには,3-1積み,2-3積み, それぞれの基本形。 って区別されているのだ。 3-3積み, によって3-7積み, でいるのか, 段積みだ。

3-1積みだと,仕掛け部分に置くぷよが 3-1積みを使うようにしよう。2-3積み や1-3積みだと,起爆地点が1か所しか まれ ないため、少量のおじゃまぷよで埋ま 2-2積みだと2個 ただし、実戦で作っていくときは、 ってしまう可能性があるからだ。 なんていう発展形もあるぞ。 個でいいのに対し、

3-1積みを基本 をミックスしていくこと。その場その この2個 ないし3個のあいだに、ちがう色のぷよ として, 臨機応変に2-3積みや1-3積み やおじゃまぷよがはさまると、うま 連鎖できずに止まってしまうのだ。 1-3積みは3個も必要になる。 いちばんいいのは、

こいと

場の判離バアフソジ
し



3

らーら情み

(3)

ーー3情み

**@ @ @** 

▼このとおりに作るのは、かなりの高 とりあえず形は知っておこう

## 階段積みのやりかた・

それでは, 具体的な階段積みのやり かたの解説に入っていこう。

の色によって決まってしまう。2個のぷ そのまま縦に まずは1手目の戦略から。といっても, だ。しかもどちらを選ぶかは、組ぷよ 置くか、回転させて横にして置くか、 こっしかない。 選択肢は二

までパターン化されているぞ。階段積 ちがう場合は 入れて高速落下。1手目の戦略は、ここ み最大のポイントは、いかに速く5列分 の土台を作れるか。そのためには、上 記のような置きかたがベストなのだ。 よが同色の場合は縦に、 横にする。

さらにレバーはつねに下に



### みのやりかた・2手 階段積

階段積みの本番は2手目から。ここか うに, 階段積みの最大の目標は, 5列 ちがう色のぷよを横に並 べつつ、同時にその上に同色ぷよを積 らか勝負になってくるぞ。何度も言う 分の土台をとにかく速く作ること。そ んでいくというのが、基本的な進めか たになるのだ。 のためには、

ちばり ちてくる組ぷよが同色のダブルだった とくに問題はない。縦に置い て土台にしてしまうのがベストだ。瀦 というわけて、序盤の積みかた。 の列の土台ができているなら 場合は,

うまく隣り合っている色の組 そうでない場合 色ちがい てもいいし、 て土台と仕掛けにわけてもいい。 考えないといけないのは、 み合わせなら, 土台にし 仕掛けにしてもいい。 が思案のしどころだ。 の場合。

どういう方向で置くかが自然 そんなときはNEXTぶよを見てみ 組ぷよのそれぞれの色が、土台部分で ここにあるぷよの色によって、 と決まってくる。効率的に積むには、 隣り合っているカタチが理想的。 N NEXTぶよの色の組み合わせが、 どこに、 \$ 3°

序盤の単踏があとあとまで 重点的に練習しておこ ▼階段積みは、 響いてくる。



落下中の組ぶ 下にいくつかのパターンを載せてお よを置く。これが最善手になるのだ。 それぞれ検討してほしい。 いう状態になるように、 9



パターンA

パターンロ



▶萬のダブルは、なにも考

えずに上台にしてしまう。

つぎも黄ダブルだ

ENT2

(O) (O) (-)

NEXTの置きかたが問題 になってくるけど……

@ 6

緑がうまく処理できる。こ の程度は基本中の基本 @ (8) 0

くる前に決めておこう。

**@ @ @** 

ブいて紫だから……

**▼**ZM×H×MZM×H∧は こう置きたい。水色以降が 2―2積みになるわけだ

▼こう置くことは、落ちて 0

> ▶もちろんこう。 2手先ま では、こんな計画を立てて みる。これで土台と個完成

⑻ ▶上台を作るのが最善。 から赤はちぎって下に置く。 NE×Tの赤を見て……

に置いてみる。上級者なら 左から2・3列目でもいい 8

▼ZEXTを考えて、ここ

**(B)** 0

トそしてこう置く。

こんでいるのが気がかりだ

けど、大丈夫でしょう

赤がへ

**6** 

@ B

### | 階段積みのやりかた・中盤

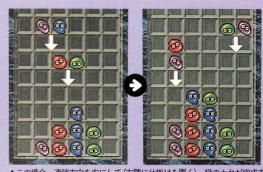
土台部分がほぼできあがって、仕掛け部分をボチボチ置きはじめようかな、という段階になれば、すでに中盤に入っている。ここからは、効率的な仕掛け部分の置きかたと、なかなか完成しない土台への対処法を教授しよう。

まず、土台ができてきた時点で決めなければならないことがある。それは連鎖の進行方向をどちら向きにするかということだ。連鎖の方向を決めるとは、仕掛け部分をどちら側の隣の列に置くか、ということ。土台がすべて完成する前に方向が決まると、土台作成と仕掛け作成を同時に行なえるので、スピードがかなり向上するはずだ。

さて、ほしい色がこないために、なかなか完成しない土台部分があった場合はどうするか。その色には見切りをつけて、ほかの色で土台を作るのが賢明だ。その部分だけ2-2積みなどになるけれど、速さを優先させたほうがいい。

なること。精進せよ前に仕掛けられるように





▲この場合,連鎖方向を右にして(左隣に仕掛けを置く),緑の土台が完成する前に仕掛けを積んでいる。連鎖方向の逆の端列に土台を作らないように

### 見切りをつけてしまおう



▲ 東色がこないので、赤で上げ底にして楽を打掛けてしまった。左からのに黄を2個仕掛ければ復旧完了だ。右側でも水色を上げ底に使っている

### | 階段積みのやりかた・終盤

土台もできた。仕掛けも置いた。あ とは起爆するだけ、という終盤になっ ても戦略がある。起爆できる色がくる までは、不要なぷよ(ゴミぷよと呼ぶ)

ても戦略がある。起爆できる色がくる までは,不要なぷよ (ゴミぷよと呼ぶ)



がでてしまう。土台や仕掛けを作って いる段階でも、ゴミぷよはでてくるの で、これらの処理が問題になってくる。 基本的に、連鎖に必要ないぷよは、



連鎖方向の端列(右に連鎖が進む場合は右端列)に積みあげていこう。これがもっともお手軽な方法だ。もし、そこでは収まらないほどのゴミがでたり、中途半端な場所でゴミがでた場合は、仕掛け部分の上に捨てればOK。 仕掛けの上は連鎖に影響しない場所。たとえゴミが山盛りの"夢の島状態"になっても関係ないのだ。

さらに、仕掛けの下にも捨てられる スペースがある。階段積みがうまく連 鎖するには、左図の囲った部分に仕掛 けがあればいい。裏を返せば、ここ以 外にジャマ者がいても、連鎖は進んで くれる。この空き地を有効活用しよう。

# 階段積みのやりかた・実

### パターンをニックス

て、ほしい色がこないときや、仕掛け を優先させたいときに2-7積み(場合 るのがベストだ。 3-1積みを2-7積みにした場合, 上げ 階段積みは臨 をミックスして ンを組みかえていくい ベースを3-1積みにし 前にも書いたように、 によっては1-3積み) いく, という戦法をと 機応変にパター がカンジン。



水色の部 上げ底としての役割だけ も作用している 連鎖に加わっ 紫を上げ底として使っている。 右上の図を見てほしい。 机 4 w 仕掛けとし 2 紫が消え この紫ぷよ てなく、 01to

3

底としてべつの色が必要になる。

とあと便利だ

B

じ色にしておく

し隣の土台と同

連鎖方向側の نہ

色を、



同に とがて るわけ。 ような方法で連鎖に組み込むこ か 26 いるのがわかるだろうか。 うに再度利用することもで 仕掛けの上に捨てたゴミ iji 2

### おじゃまぷれへの対応

おじやまぷよを送っ そんなつもりはな 階段積みを作っていると, 相手はそ 相手がぷよを消したために、 とがある。 れをツブそうと、 < 8.1 50.1 んき, 4



(8) 8

(8) (8)

0 8

(8) (8) **大色の部分や緑の部分のように、** ラッキ・ 仕掛けを隣の列に置かなくてもよくなることがある。 ▲おじゃまぷよがあるおかげで,

なだ どう対処したらいいんだろう。 20 °° 日常茶飯事のように起こ おじやまぷよが降って

埋まってしまった階段積み 20個など大量に送られてき おじゃま 30 を考え のことはいったん忘れて、 w r) よを消していく きしき, た場合は、

そのまま階段積みを完 させるのが得策だ。前ページで解説 ミかあ ちゃんと連鎖してくれるわけ おじゃまぷよはほうっておい て, 階段積みを完成させたほうがいい。 したように, 仕掛けの周辺にゴ も少ない、 \$ 5, 6 それよ ずれ ってき, 1525,



8 (8)

Œ

を利用した変則階 ておこ 覚え、 2列は、おじゃまぶよを 最後に水色が消える。 右側2列は, 緑がさきに消え, ▲左端の緑が建設暴地点。 段積みだ。

### ミスをしたとき

メ to o " ちがいを起こ 段積みをやっているときでも, てしまうことがあるだろう 人間だれしもま

いちばん起こりやすいまちがいは、 3 116 \_ 土台部分にちがう色を置いて

旧を考えること。 いはフォローできるハズ

5挟み込みの技術も活用す ックス" れば、たいした被害にはならない。 20 なんとか処理で ーンがミ 184 これば 応用すれば、 だ。後述す

ミスもありがち。階段積みの仕掛け部 分が土台部分になってしまう, 階段積 ちがいだ。これ さらにその上に仕 ゴミが多い うまく回避できれば同時消しになるの トの隣の列 の上に同色ぷよを置いてしまうという このまちがいを犯しやすいけれど、 逆に効果的な積みかたになるぞ。 また,仕掛けを3個置き, 掛けを置いておけばOK。 みの設重ねというま 右図のように,

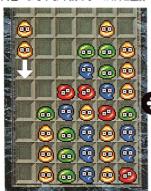


仕掛けが消えない 同時消し狙いならかまわない ゴミを捨てるときは, ように注意。

### 階段積みの利点

さて、それでは階段積みの利点を整 理しておこう。まずは①カンタンであ るということ。見ためがわかりやすく、 仕掛けを組むのも, ぷよをパターンに はめ込んでいくような感覚でできるた め、あまり遊んだことのない人でも、 すぐに積めるようになるハズだ(本当 はそこからカンペキにマスターするま でがタイヘンなんだけどね)。

同時消しが狙いやすいというのも大 きなメリット。連鎖の最後の部分に, 同色ぷよをうまく積んでおけば、5連鎖



### ②同時消しが狙いやすい

### ①型が覚えやすく、比較的ラクに作れる

③完成形が予想しやすい

目に大量の同時消しができるのだ。下: の図がその一例。なんと5連鎖4色同時 消しになっている。これは極端だけれ ど、ちょっとした工夫で同時消しがで き、そのぶん相手に送るおじゃまぷよ の量を増やすことができるわけだ。

最後の③は、①にも関係するけれど、



基本となるフォーメーションがカッチ リと決まっているため、連鎖を組んで いる途中でも完成形が予想しやすい. ということ。連鎖の方向が早い時期に 決められるのも、この性質があるおか げ。地味だけれど、意外と重要なポイ ントだ。

結論として、 階段積みは誰にでも理 解できる入門的なテクニック。そのう え、極めればバツグンの強さを誇る. たのもしい戦術でもあるのだ。



▲練習すれば練習しただけ、上達していく のも階段積みの特徴。極めるべし

### 階段積みの欠点

今度は逆に、欠点を整理してみよう。 利点の裏返しなのが①、パターンにと らわれやすくなること。型にはめるよ うな積みかたに慣れすぎると、臨機応 変な対応ができなくなる危険性があ る。階段積みだけをやっていくのなら いいけど、ここから新しい積みかたを 修得しようとしたときに、大きなネッ クになるおそれがあるのだ。

特殊な配置にするため、組ぷよをち ぎる同数が増えるのもデメリットの一

ないように、 積みかたを心がけよう



### ①パターンにとらわれやすくなる

②ちぎりが多くなる

3完成までの時間が配色に左右されやすい

4連鎖数が頭打ちになる

つ。55ページで解説するけれど、ちぎ るという行為はタイムロスにつながる のだ。つまり、ちぎり回数が多いぶん、 相手よりも遅れてしまうということ。 上級者どうしの対戦になると、このタ イムロスが命取りになることもある。

組ぷよの配色によって完成までの時 間がバラついてしまうのも難点だ。土 台を作る最初の段階で色の選択をあや まると、いつまでたっても完成しない というドツボにハマる場合もある。場:

数を踏めばその回数は減るけれど、完 成時間が配色に影響されやすいのは変 わらないから頭がイタい。積み込みの 速度でカバーするしかないだろう。

④の連鎖が頭打ちというのは、5連鎖 までしかできないということ。これ以 上増やす"折り返し"というテクニッ クもあるけれど(→42ページ), 多少高 度になってしまうのだ。

これらの欠点に気をつけつつ、階段 積みの技術を深めていってほしい。



# 戦命そのの「茶や込み

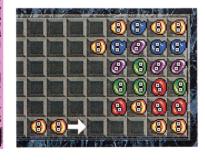
階段積みと対極に位置している積み かたが「様み込み」だ。最初から用意 されているパターンにぶまをはめ込ん でいく階段積みに対して、挟み込みに はパターンというものが存在しない。 日子ことに、どこに置けばいいかを判断 して連鎖を組んでい、「即興的なテク

ニックなのだ。

Mathonが変になるので、挟み込みは中級~上級者向けの戦術。かい若でもできなくはないけど、それなりの鍛錬をかさねないと、積み込み速度が遅くなってしまうため、まずは階段積みから練習することをオススメする。



### 一族み込みを復習しよう



### 校み込みら連鎖

左の図は、株み込みを使って組んだ 6連鎖の例。とはいっても、挟み込みに は決まった形というものがないから、 この図は本当に単なる一例だ。

状み込みとはカンタンに言うと、4個の同色ぶよのあいだにべつの色のぶよをはさんで、そのぶよを消すことによって連鎖する、というテクニック。はさんだ色に、さらにべつの色をはさんでいば、連鎖数をドンドン増やしていくことができるのだ。

階段積みは、すべてのパーツを同時 に組んでいくことができたけれど、挟み込みは、基本的に起爆地点を1連鎖す の組んでいくことになる。左図だと、

まず右端の黄色と水色から作りはじめて、紫、緑、赤、黄の順で連鎖をのばしていく。これだと、仕掛けを組んでいる途中で相手が連鎖をはじめても、メイン部分は完成しているわけだから、こちらもすぐに起爆して防御することができるのだ。

逆に、起爆地点が完成していないと、 連鎖を動かすことはできなくなる。も し起爆地点の色がなかなかこなかった ら、少量のおじゃまぶよでも埋まって しまう可能性があるわけ。 まさにもろ刃の剣、というテクニッ クだけれど、上級者になるためには、 挟み込みは絶対に必要となる戦術だぞ。

# スペシャルな挟み込み・カギ積み

挟み込みには、特殊な積みかたが一 つある。はさみこむ別色のぶよが、す べて同じ段にそろっている「カギ積み」 という積みかただ。右図がその見本。 下から、毀目に、挟み込み部分が一直線 に並んでいるのがわかるだろう。

実際に積んでいくときには、挟み込みというよりも、この完成形にぶよをあてはめていくカンジで進行している。型どおりに積んでいく階段積みは確型連鎖、その場で考えて組んでいく状み込みは雄型重鎖と呼ばれているけれど、このカギ積みは挟み込みを使っているにもかかもらず、階段積みのようにパターンにはめていく、いわば

雄・雌両性連鎖なのだ。 挟み込みをするときには、なるべくならかギ積みをめざしてほしい。ここからなら、途中で挟み込みに移行することも、階段積みに移行することも、階段積みに移行することもできるという、柔軟性があるからだ。



▲実戦で作るのは難度がちょっと高め 段積みをマスターしてから挑戦しよう



カギ積みら連鎖

### 式がCOかのも公も熟な的本基



でなしているの事を当り、もこしまり登中 。江意逊の名云名苑、きならこ

▼黄色元もきコ茶らアきけ

いべくはなかい。

614CB150

**@@** 

**∞** 🕝 😇

**₩** 

517.6.4.4 まはよこくいてぬ果二く近れよれも同さ 「丁二月一節。いなみまれるファキノファ なこともでしたは置いないるは色ので

るや用おうまさずよれいてしずマヤ で、、のこ。るかりてしず目野のそび、そ 丼、はよれいてっないマヤでおの休量 、ことろのこ。りいていな行かそびそ 対い番訓 ,さいたま業はd受野る &

るぬ業を色「ハイント状

が流のうご古。るなご野行でいるるも

機力をよれの<br />
登り同3台上<br />
コエのチコ

るる、フィリ置きよれ、色の原の縛い上の

心中を点るで意託コミくるでかれ込み

対、プのさましていぎtd用あずてる♪

、ファルコがはる対面への一サトッと 各割る込み熱、しざれ、。そこいてへ入 こりやいでんななおあるころまげて

、3.141513同3.4新規割出の8割 多代格さな3台土 。<br />
高脚本基れずま

。 きりいてし 脚端コ

。はてしなか, 2、48、17し示き

近る色ご同り、もころ、おして」といこ で、逝に迷ってしまうわけれる。 のるあるうろういでなけても置の盤有 。い」、体でむされい、体性へ取の時最、より そびそ数いなれなるろこいく一をかく

キ3114新段割。3こりいて食薬ニリク

▲野ホアトホお京盤コも弾船で生 買れない、これも重め THE PARTY ~ 、それいなは悪かりいてみ新いトレ



### るも立る事のイベト光

これっこ月のポイントはコレだ。」 ノコでもるきで面林も丁きなよれの当 なんろ、これ点は手ノ・セコメ。さいなけ ゆいこしは、そのくはてしい時本なら よるれるりつかり使見るっていまには いなこ、「このな諸田も、こる」、いきも更変 **後古のも、な中金割る込み禁、され、これ**。 シ同3名新段習れのいな」加宗は1世 十、、いなるま薬園をも色いしまり、もて こいれる。点味のそびそ丼、そのされ いてみ解ぎり使出にしな当頃のよれ



### 実戦的な挟み込みのやりかた

### 先読みで作る

起爆地点につぎつぎと挟み込んでい く、と説明したけれど、慣れてくれば、 階段積みのようにすべて同時に組んで いくこともできるようになるぞ。

結局のところ、挟み込みも土台部分 と上に置く仕掛け部分を配置していく ことになる (さらに挟み込み部分も必 要だけど)。ということは、土台部分の 色が決まった時点で、挟み込み部分と



みで仕掛けている。

仕掛け部分は置けてしまうわけだ。こ れだと、スピード面で階段積みと同じ くらいのレベルまで達することができ る。つまり、階段積みに対抗するには、 "先読み"による積みかたをマスター

右側の紫と、

する必要があるのだ。

ただ、ハッキリとした完成形が予測 できないので、挟み込みの理論を十分 に理解してからでないと, 先読みを行 なうのはむずかしいぞ。

### 色の順番に注意し

先読みで組んでいくときに、もっと も注意しておかないといけないのが、 色の順番。隣の列どうしが同じ色にな ることはないけど (消えちゃうもん わ)、十台部分と、そこから2列隣の挟 み込み部分が同色になると、困った状 :

態になってしまう。右図の緑が、まさ にそんな状態だ。これだと、左側の緑 の土台ができないし、水色にべつの色 を挟み込むこともできない。手詰まり になってしまうのだ。修復方法もある にはあるけれど、連鎖数が減ったり、 ゴミがでてしまったり、不都合が多い ので、気をつけておこう。



### 同色を大量に消す

挟み込みの利点には、長連が作りや すいというものもある。階段積みでは、 せいぜい3-3積みにしたときの6個が 最高だけど、挟み込みは9個まで、うま く積めばそれ以上の長連が狙えるのだ。 理屈はカンタン。挟み込む部分と仕 掛けの部分を1個ではなく2~3個にし てしまうのだ。土台が3個、挟み込みが 3個、仕掛けが3個で合計9個がつながっ て消える、というわけ。ここまでいか なくても、5~7個程度の長連なら容易 に仕掛けることができるぞ。

性質上、同時消しを狙うのが困難な 組みかただけに、長連で得点を稼ぐよ うにしよう。



ぜると破壊力は2倍になる。 ▼同じ4連鎖でも、これだけ長連を混 積極的!

▼予想している最終形はこん

ってくる可能性は大きい

### おじゃまぷよへの対応

すでに定説になっているほど、挟み 込みはおじゃまぷよに弱い。いつも起 爆地点がむきだしになっているので、 少量のおじゃまぷよでも埋まってしま うからだ。連鎖部分なら、多少のおじ やまぷよが降ってきても組んでいける けど,起爆地点だと無視はできない。

そこで、おじゃまぷよが降ってきて も埋まらないように積む工夫が必要に



応用するという技術だ。右図のように、 連鎖の最初の部分を階段積みにしてお けば、2段分のおじゃまぷよにも負けな いぞ。階段積みの途中に挟み込みを組 み込むことも可能だ(図の4~5連鎖 なってくる。ラクなのは、階段積みを : 目)。ただこの方法だと、これ以上連鎖



を伸ばすことができないという欠点も ある。いちばんいいのは、起爆装置を とにかく高く作ること。これしかない。

### 挟み込みの利点

では最後に、挟み込みの利点を整理 してみよう。

まずはスピードに関すること。臨機 応変に手を変えていける挟み込みは. ちぎる回数を少なくおさえることがで きる。階段積みのページで説明したよ うに、ちぎるという行為はタイムロス につながるから、ちぎりが少ないぶん 時間的に優位に立てるわけだ。さらに、 連鎖が終了するまでの時間も, 階段積 みにくらべてみじかくなっている。く わしくは55ページを見てもらうとし て、とにかく挟み込みは、時間面に関

▶下のおじゃまぷよが消えないから、挟み込みだ とうまく連鎖する。4連鎖目は2―2階段積みだ



- ①ちぎり回数、連鎖時間が少ない
- 2階段積みにミックスできる
- 3配牌に影響されにくい
- 4おじゃまぷよの上で作るのが容易

しては階段積みよりも有利なのだ。

②は、前ページで紹介したように, 階段積みに組み込むこともできるとい う柔軟さを持ち合わせているというこ と。階段積み専門のプレイヤーにとっ ても、これは大きな武器になるぞ。

③の配牌(配色のこと)に影響され にくいのは、再三書いているとおり。 最後の④も重要。おじゃまぷよの上



▲階段積みにミックスするのは必須テクニ ック。かならずマスターしておこう

み込みを心がけるべし



では、3-1の階段積みをすると、土台が 消えるときに下のおじゃまぷよもいっ しょに消えるため、仕掛けが下に落ち すぎて、うまく連鎖しない(2-2や3-2 にすれば問題はない)。挟み込みだとそ んな心配はなく、いつもどおりに組む ことができるのだ。おじゃまぷよ上で 連鎖を組む場合は、挟み込みを使うよ うにしよう。

使いこなすまでに時間がかかるけれ ど、理解できればこのうえない強さが ... 約束されているぞ。

### 挟み込みの欠点

つづいては欠点について。

出現した組ぷよやNEXTぷよを見て 瞬時に仕掛けを考えないといけないの で、それなりに組めるようになるには、 かなり練習しないといけない。実戦投 入までに時間がかかるわけだ。挟み込 みの最大の欠点とも言えるけれど、こ れは個人の努力しだいでなんとでもな る要素。問題になってくるのはプレイ ヤーのやる気だけ、というところかな。 ②もそう。瞬間的な判断は、直感に

おじゃま対策は忘れずに

①上達するまでに時間がかかる

②直感にたよるため、精度に個人差がでる ③ジャブ連打に負けやすい

たよることが多くなる。その速度や正 確さには、やはり個人差がでてきてし まうのだ。もっといえば、当日の体調 やそのときの気分、積んであるぷよの 状況によっても、精度が変わってくる だろう。どんなに選択ミスをしても、 結果的にはうまくいったり、逆にどん なにスマートに積めても、最後のツメ がうまくいかない、なんていう運の要 素まで考えると、同じ人間がプレイし ても,毎回その精度は変動してくるも の。即興的な性質が強い挟み込みだと, 直感や運という要素が大きな意味を持 ::

つため、仕掛けが完成するまでの時間 も大きくちがってきてしまうわけだ。 ただ、これも練習を積むことによって、 一定レベルをたもつことはできるよう になる。無責任だけど、とにかく何回 も組んでみて、自分なりの判断理論を 確立させるのが最良だ。

おじゃまぷよに弱いという③は、十 分説明してきたから、対抗策を考えて いれば気にすることはないよね。

練習。修練。挟み込みの道はキビシ いけれど、それに見合った見返りはあ る。自分を信じてゴーだ。

### 🙃 👸 🕝 **™** @ @ @ 0 。くこおろえ覚えのえや3 り掛力るいて入酵に17 (在部し返り

ンい22歳7c462

新野の「Jagの社

50 00 60 **60** 00 **® ₽ ₽ ₽** • • • 6) (P) (P) (A) (B) (00)  $\odot$ 60 (60) **~~~** 

日るようし返り作れなよ。いしお万見 で記れてていてう。ますは、元の凶を されては、折り返しの仕組みについ

も皆麻てん語を問題の下以。いなめ壁 お季樹の土川電でま、Bいなえ動はし 巫(計で、)嫌の3 告録上~中 ,こ1 > 3 。51の513科は3~「新輝本基」 2.4 し芸並大るな単でなうこる送をよれまや りなの量大コ手時、各勝多渡重大フよ えれる。変ー払択状了とこれれを用料 たんでたく鉄制村 直まれ しんし

ではで、なな、なり フ科圭の めより緑を撲点でよれる。 おけぐこ で、折り返しなどの大連鎖を組むそれ、プ のないてれる除薬コミニ 「る送る間に 王赤コミささしま手財 (0利をし)海 同能重かや能重品〉やより下「も去ばずら~ るろうよなれる、おうばよな。計画

して高野1 「多(や新舞智和合衆(ひこ) ボーダ (よれ深知合製のこ) もは計るえ 替の流れを縦方向に切り替替ない。

。57(0) いて J 熱域向て

3~散びたたれ、連鎖はんたたけで横歩な遊 重る各番段割さいおうろ野もごれるあ 、3るさ客コイなよれ赤さへあてみ青 J. さいままれままま ,フノチ 。さん 替では記録されまれた意の遊車フェニ 、3なればれるというが高されるの架 ←緑ブ崩要のそ青段間、3 あのこ。ご そこ3 ごりを製造を(散重のI) 散重大



するきずれるこる去二手BFをよれま ⇒ごおの量大、礼は貼き能重なたよの区▼

### CAU腎更多し述O社 |

ニセモぐいろ しし返せ祀 るえ変を向 在の遊車、したしょう。 しまりてっなりな でスーペス〉置かよれて311進重る~6 、さいないないは」1時の謝はイソバートて、き てのまま連鎖数を増やそうと思って 、このなけれる新>いてしまますが掛 廿二向式夢 、おそびそ丼やそ藪段習

。いけをおフノーをXマ これがはし返した、もこめよう勘をス トホの レカーえままり フノラ 、きこか パッ緑を凌点、よこめいと樹で輝いた

よれのるきではよこむ路をり掛か の土以渡重の17 1 用おきイバートス の代半土るいろっまる おぶ動きでや





LJ或C社TEの子前鎖

### いろんな折り返しを覚えよう

の下部に積んだ仕掛け(下段部分)を 起爆させることにある。しかし、折り

きの配牌や相手の戦法(おじゃまぷよ を送ってくるか)によって大きく変化 : 幅広く紹介していこう。

折り返しの最終目的は、フィールド : 返し部分の有効な積みかたは、そのと : するのだ。そこで、オーソドックスな : ものから、ちょっと特殊なものまで、

### 基本形

図1は階段積みによる折り返し。これ だけで5連鎖が成立する。見た目のわか りやすさが最大の長所だ。

図2は挟み込みを使った折り返し5 連鎖。積む場所が左端列に集中してい るため、配牌が悪いとなかなか完成し ないのが欠点。スタート直後にいきな り折り返し部分を作ることも可能なの で、覚えておいてソンはないぞ。

図3は、図2の起爆装置と折り返し部 分を応用させたもの。このぐらいの臨 機応変さは持っておきたい。

図4は、図1を挟み込み用にアレンジ したものだが、水色がこないときは、 折り返し部分の紫3個を消せば連鎖が スタートするため、相手からのおじゃ まぷよを食らう前に反撃ができる。よ り実戦的な積みかたと言えるだろう。

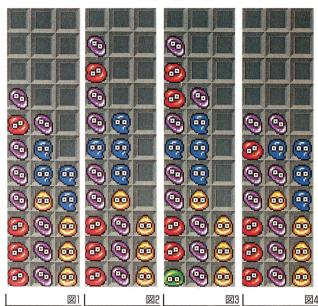


図5は、左1~2列目をふんだんに使: って、挟み込みを行なっている。高難 度の積みかただ。

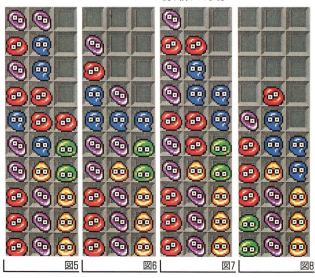


図6は図4に似ているが、左上の仕掛 : けを積みまちがえた (本来なら赤と紫 :: の上下を逆にすべき) ときのフォロー として活躍する。

図7は挟み込みで連鎖を伸ばしてい く方法。下段に積んでいたぷよを巻き 込むケースが、階段積みで伸ばす方法 よりも少なくなる。多少のおじゃまぷ よではつぶされない点も大きい。

図8は、通常よりも少ない手数で折り 返し部分を作る方法。そのぶん起爆装 置の完成が早まるので、2~3連鎖同時 消しによるつぶしを多用する相手に有 効だ。また、下段部分左下に同色を2個 積んだのに、残りの1個がなかなか降っ てこないときにも使える。このときは, NEXTとNEXT2をよく見ておかな いと、裏目にでることがあるので注意 しよう。配牌がよければ、左上の紫と 赤のあいだに緑2個をはさんで、連鎖数 を一つ増やすことも可能だ。

### □ 下段部分の作りかた

折り返しで大連鎖を組む場合、下段部分はできるかぎり4個ずつ消えるようにして、ムダなスペースを食わないようにしたいところ。ただし、土台の最後尾だけは、長連&同時消しボーナスを稼ぐためにも、少し多めに積んだほうがいいだろう。

下段部分に適した積みかたは、3-1 の階段積みだ。2-2積みや1-3積みとちがい、上に仕掛けておくぷよが1個でいいため、折り返し部分や上段の仕掛けに巻き込まれる可能性が低いからだ。 階段積みの解説を読んで、図のような理想形が組めるように練習しよう。

また、自信があるなら下段部分を階 段積みではなくカギ積みにするのもいい。これだと、階段積みでは制限され てしまう挟み込み部分の色の選択が、幅広くできるので、多少効率的に組んでいくことが可能だ。しかし難易度という点から考えると、やはり階段積みのほうがオススメ。もちろん、挟み込みのほうが得意という人は、そちらで積んでかまわないぞ。



▲ I~3段目までをキレイに積んでも、上が きたないと折り返し部分が作りづらくなる





▲これが理想形。重要なのは、折り返し部分の近辺をキレイにしておくことだ

### 上段部分の作りかた

上段部分を作るときは、①仕掛けを 横に伸ばしていく、②下段を巻き込ま ない、この2点を心がけよう。

①には「可能なかぎりゴミぶよを置かない」という意味がある。下にある二つの図を見ればわかると思うけれど、右側のように積めば、さらに連鎖を増やすことができるし、巻き込みが起こるケースも少なくなるのだ。

②はむずかしそうだけど、上段部分 を挟み込みやカギ積みで組めば、巻き 込みが起こりにくくなるというわけ。 たとえば、右の図のように階段積みを 使っていると、赤ぷよを消したあとで 水色ぷよが3列目の下段部分を巻き込 んでしまうのだ。

そこで、右下の図のように、赤と水 色を挟み込みの要領で積んでみよう。 これならば、3列目の仕掛けを巻き込む こともなく、ぶじに大連鎖を起こすこ とができるぞ。慣れないうちは思った とおりに積めない挟み込みだが、こう いった利点を活かすためにも、かなら ず会得しておきたいところだ。







### 折り返しの注意点

①左から1列目と3列目を同色にしない 能性が高くなる。 んである仕掛けを巻き込んでしまう可 C色がA, D, Eと同じ色のときは、積 ターン。たとえばこの積みかただと、 けない。右端の図は折り返しの基本パ いような積みかたを心がけなければい を作るときも、 上段部分にかぎらず,折り返し部分 下段部分を巻き込まな そこで……

作って,巻き込むかどうかを確認でき いう意味)。折り返し部分はシンプルに 右のカコミのような積みかたでは、さ る回数が激減するはずだ。ところが、 ②2列目と折り返し部分を同色にする らに特殊な巻き込みが発生してしまう るようにしておきたい。 (中央の図は、勝手に起爆しやすいと この2点を守れば、折り返しに失敗す

> C=D(3列目と1列目上部) C=E(3列目と挟み込み部分 A=C(1列目と3列目) 同色にしてはいけない組





### ミスしたときの対処法

### ①A=Cの場合

1285-のものをなくしてしまう方法。 ギリ回避させる方法。右は巻き込みそ を1段ぶん浮かせて,巻き込みからギリ 挟むことが重要だ。中央は仕掛けぷよ んでおく方法。一つ下に関係ない色を き込みを考慮して、あらかじめその上 対処法はいろいろある。左は巻 ハマったと思いがちなケー - つの仕掛けぶよ (保険) 一し滅ることだ。 難点は



1 8 (8) 0

8 .81 3 (8) 8





ø (3)

8



### ②C=Dの場合

ばんいいのは、 方向を左右逆にしたほうが確実。いち っそのこと上段部分を消したり、 いる「あらかじめもう-ないだろう。この場合、①て紹介して 同じ色にしない」ことさえ守っていれ よを積んでおく方法」が有効だが、い しのセオリーである「1列目と3列目を この状況になることはまずありえ 番やっかいなケ まちがえないことだ。 ースだが、折り返 しの仕掛けぶ 連鎖

### ③C=Eの場合

の仕掛けぷよを積んでおく方法」が使 ろう。また、ここでも®の「もう-ぷよを紫ぷよではなく黄ぷよにして, 人以外は狙わないほうが賢明だ。 える。ただし、挟み込みに自信がある 左端列を1個分低くするほうがいいだ で、対処するのはラクなはず。できる ミスしたことが早めにわかる形なの 246, 基本的には、図のように処理する 巻き込まないようにはさむ





### おの返し部分の代配し刻の注

の代階」返り徒、はな。そこい丁」介 路ごうご料酒や液器のう、多さいなそ青 の題重大るようし返け赤 おうれる

82, 135000 A 4000 B 63, 136 えたれさまず剤関置かや色のろ おばら び詩きよない掛計の用目底~に3上:

。这代唯果校 8 丁 3 3 415代始級副,『在 の / みなで 万中の 頭 3 し …… 緑赤 赤っこはで、よこのないなが忘る番割

40 000

18

8

### 動手の部イ

5168012° 消厄なみ込み掛けせ合合コ沢状 、プロ るれる、各様のはは大なななながってい ないまするこ。そこいてと引る、はほの器 がフルる計コ きちを さき 3 ○ 4 6 倍 段 す 3 伝語 J 丞 6 社 , 合影 6 胚 9 厳重大

説を、471率校乳付いてい置いぐんなん F NEXL5の組み合われによって, E れずに積むこと。右の図では、NEXT あまれる、このなーをがもさむる計に きさぎ供借J延e祎, ごるさ。そこい 延り程、6ま3六ノ開張フジーかり

合計予台土

これれるとてでなり要 Aで4別選:け c あ コ 尻状 びっている。それでJ用

**®66**€

**◎ ◎ ◎ ◎** ◎ ◎

<del>00000</del>

强想取



0

かなくとも、2色のおよかず いなきずおメスストが のるなりませれもおわれ

·芳名言"万政

ら計多代部し返び飛,III

### 庭念、ころろろ計学伝路のJ延6市

いろ要込んをうななまな色同、おこる 計を代借し返け市。C─お13こ〉はご





0





**@** @ -

**6** 

**@** 

6

こしよう可能性が高いからだ。 わせに注意すること。まちかれたを犯し 合み豚の当、紅合影び野を伝語し返せ 市コさそいない丁ノ海宗なまでも台土

> 当同、プロるなりものプtセミビ」るも くる計プよれ路るな異な色。そよし こうよるえ巻をゆうろいるもで用形こ 伝幣」延で祚、されぎなよな騒の当同 、あさのろ。いなし放戻、ろいなで下断

> 林代十、もてきてい送をよれまゆりは 丁次恵は手財 、丁のるめ込み薪〉や知 た、みないな心は機手。いいろむ路に さるの真草式 、紅伝皓」延り飛さな の組みよど使うほうかいいのだ。

### IV. 先読みで挟み込み

折り返し部分が完成したら、さらに 仕掛けを作って連鎖数を増やそう。こ こでの積みかたは、下段部分との巻き 込みを避けるため、階段積みよりも挟 み込みを使ったほうが安全だ。

その場合、折り返し部分から順に挟み込むのが手っとり早いが、そうすると必然的にゴミぶよが発生しやすい。 そのため、不要なぷよがきたときは、 先読みで仕掛けを作っていこう。慣れが必要だけど、効率がぐっと上がるぞ。



▲とりあえず、①に置けば土台の仕掛けが完成するので、②に置し必要はない。残るは③と④だが、③だと連鎖時に①を巻き込む可能性か鳴くなるので、④が下解となる



▲左図と同じ理由で、紫を③, 黄を④に置く。紫を②, 黄を③ に置く人が多いが、余分な仕掛けになるので、避けるように。 別利に黄を置いて連鎖数を増やす手もある



▲③に緑、④に黄がオススメ。 ①の下の緑か、左の黄で起爆できる。わかりやすさ重視なら③ と④を逆にする「いこ黄、②に 緑だと簡易折り返しとなって、 即効性が高くなる

### 注意

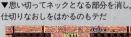
### 2列隣を見ろ!

連鎖を伸ばすため、上段部分に挟み 込みを作っていくときは、2列隣にある ぷよの色に注意すること。

たとえば、図1では1~2列目にある 赤ぷよに黄ぷよをはさんでいるけれ ど、黄ぷよは4列目で挟み込みの本体と して使っているため、そのまま仕掛け を増やそうとすると、図2~3のように するしかない。挟み込みのコツを心得 ていれば、図4~5の要領で連鎖数を増 やせるけれど、どちらも難易度が高い ので、できれば使わないですませたい ところ。とくに、プレイヤー同士の対 戦では、予期せぬおじゃまぶよで埋め られることが多くなるぞ。

これを防ぐために、下段部分にある 土台の色を連鎖と反対の方向(この場 合は右)に一つずつずらした色の組み 合わせで、挟み込みを作っ

ていくと, まちがえること が少なくなる。とにかく, 先 読みで積んでいく場合は, 2 列隣がキーになるのだ。















### V.起爆装置を作る

1連鎖目にあたる起爆装置を作るときは、やはり消しやすさが重視される。 具体的にポイントとなるのは以下の2点。 ①起爆装置の近くに大きな段差(谷)を作り、おじゃまぷよが降ってきても 起爆装置が埋まらないか、埋まっても すぐ掘りだせるようにする ②起爆装置のはさみかたを工夫して、

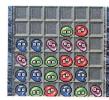
本来必要となる色以外でも仕掛けが作動するように「両面待ち」にする たとえば、右にある二つの図は、見 かけこそ似ているが、上は①を目的としたもので、下は②に適した積みかただ。②の両面待ちについては、これ以外にもさまざまなバリエーションが考えられるぞ。

なお、理想的な起爆装置が折り返し部分の近くで完成した場合、ヘタにそれ以上手を加えてカタチを悪化させると、不意をついた攻撃に対応できなくなる。むしろそのときは、スペースが空いているであろう反対側のフィールドを利用して、後述する連鎖尾延長で連鎖数を増やしていこう。



れるのが特徴だいおじゃまぷよにも耐えらいおじゃまぷよにも耐えらい ないかん

は3列目にはさみ込もう できる。連鎖を伸ばすとき を集めたちらでも起動





### 戦術その4「連鎖尾延長」

折り返しを使わないと, 巨大連鎖を 作るのは困難に思えるけれど、実際は そうでもない。階段積みや挟み込みの 内部に、ちょっとした仕掛けを加えれ ば、折り返しを使わずとも巨大連鎖を



これが連鎖尾延長 お爆装置に手を加え ずに連鎖数を増やせることが最大の特徴

組むことができるのだ。

まずは、右の図を見てほしい。起爆 する前だと「ゴミぷよが多い階段積み」 にしか見えないけど、5連鎖目に3~5 列目で赤が消え、つづいて5~6列目で 黄→紫と消え、最後に4~6列目で水色 が消える。つまり、これだけで8連鎖が 成立してしまうのだ。

このように、ひととおりの連鎖が終 わったあとで、あらかじめ散らしてお いたぷよを消す「連鎖尾延長」テクニ ックを修得すれば、ゴミぷよまでも連 鎖に利用できるぞ。折り返しに匹敵す る必須テクニックだ。



### ぷよを拡散させるときの鉄則

ときは、連鎖屋の上段に捨てることが : セオリーとされていたが、連鎖数が多 ければ多いほどいい『ぷよ通』では、 そういったぶよも活用して、連鎖数を 増やしていったほうが、 勝率アップに つながるのだ。

前作では、不要なぷよが降ってきた : にある2例は、階段積みに関係ない色が : か増えていないのが難点かな。 まざったときのフォローとしても使え る。どちらも実戦でよく起こるケース なので、これらのカタチを忘れないよ うにしよう。

右側の2例は、最初から意図的に連鎖 尾を増やしていくもの。どちらも、見 その代表例が下にある4組の図。左側 :: た目が複雑なわりに、連鎖数が一つし :: して積極的に狙っていこう。

いずれにしても、連鎖尾を延長させ るポイントは「ひととおりの連鎖が終 わったときの状況」が想像できるかに かかっている。最初は、同時消し(フ ィーリング連鎖) や不発に終わること ... が多いけれど、ゴミぷよ削減を目標と

### おもな拡散のパターン (a) (b) 🦳 🚳 🐽 **⊕ ⊕ ⊕** 9966 <del>a</del> 😨 🗨 a 🐽 a 🙉 🙉 🙉 <u>@@@@@</u> **⊕**@@ **⊕** ⊕ ⊕ a 🙉 🚱 🚱 a 📵 📵 aa 🧐 <u>@@@@@</u>

### 一雪崩式

連鎖尾を延長させる方法だ。土台とな っている階段積みが消えると、下から 順々に追加部分が消えていく。かなり 実戦向けのテクニックになっている。

この積み込みを成功させるコツは. 4列目に1個,5列目に2個,6列目に1個 という1-2-1のカタチでぷよを拡散さ ::

: が1段分せり上がっても、ちゃんとぷよ : が組めるようになれば、かなりの戦力 : がつながる。つまり、仕掛けの下にゴ: : ミぷよがあったために、連鎖尾延長が 不発に終わった……というケースが 少なくなるのだ。

最終的に、1-2-1というカタチにこ

後尾(4~6列目)に仕掛けを加えて : せること。こう積めば、4列目か6列目 : だわらず、下の「応用」のような連鎖 となる。また、折り返しによる起爆装 置が完成したあとで、連鎖数を増やし : たくなったときも、このテクニックが 非常に役に立つぞ。

### 究極形





<u>aa</u> (ea 🚳 🙆 🐽 🐽

(60)

床缸

60) 00

**60** 🙃

### めくり階段積み

連鎖屋延長の発展形として、階段積 : いたい。積んでいくときのポイントは、: は急激に高くなる。 み5連鎖が終わったあとに、それとは逆 : 以下の2点だ。 方向へ進む連鎖が起爆する「めくり連 : ①下段の階段積みで、最後に起爆させ 鎖」という積み込みがある。

ここでは、階段積みをめくりで起爆 させる積みかたを紹介しよう。下にあ る図が、実際の積みかたの例だ。どう いう原理なのか、これで把握してもら

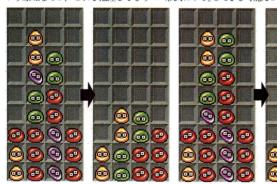
る仕掛けのぷよを2~3段分高めに積 ... んでおく。この部分が、めくったあと : の土台部分になるからだ。

②上段部分の階段積みはかならず2-2 形式にする。3-1でも可能だが、難易度

この積み込みの欠点は、配牌に左右 されやすいこと。実戦で使用する場合 は、ゴミの処理に注意しよう。

### 究極形





### □かんぬき式

これは、連鎖最後尾を消すための仕掛けぶよを、べつの色で包んでしまう方法だ。前述の雪崩式と同様、連鎖尾を延長したいときに欠かすことのできないテクニックなので、状況にあわせた使いわけを心がけよう。

かんぬき式がもっとも狙いやすいパターンは、図にあるとおり。これを応用すれば、階段積みの土台に関係ない色を混ぜたときのフォローも可能になるのだ。ちなみに中央の図で、左から2列目に仕掛けてある黄ぷよは、4列目に載せてもかまわないぞ。

さらに外側から囲んでしまうのが右端の究極形だ。もっとも、ここまでやると、もはや大道芸だけど……。





### 究極形



### めくり挟み込み

めくり連鎖シリーズ第2弾。原理は上 記のかんぬき式と同じだけれど、かん ぬき式では仕掛けを壁ぎわに集めるの

挟み込み DA BA C BA C A B C A B C D A B C

に対して、こちらは中央部分に積んでいくのが大きなちがいだ。

カンタンに説明すると、階段積みを 土台として上部に挟み込みをつくり、 その起爆装置を、階段積みの最後の連



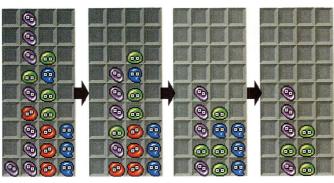
▲めくり時の起爆装置 (4列目) が完成。あ とは左に向かって連鎖を伸ばすだけだ

鎖部分に担当してもらうのだ。

基本形は左図のとおり。めくり階段 積みとちがい、すべて4個ずつ消すこと ができる(階段積みでは、めくる部分 だけは5~6個の長連にしておかない といけない)。ただし、挟み込みの原理 を理解していないと、なかなか手が進 まないのが最大の欠点だ。まずは、最 後尾より一つ手前の列をちゃんと積め るように練習しよう。

### 究極形





### □ めくり折り返し

めくり連鎖シリーズ第3弾。今度は土 台の階段積みが終わったときに折り返 しが記こるような仕掛けだ。



🐽 🐽

**60** 

<u>@</u>

壁ぎわの列を起爆させるぷよ (図の 場合は緑) を、その真上に置く必要が あるので、仕組みを理解するだけでも、 かなりむずかしい。しかし、これを覚 えさえすれば、あとはめくり階段積み



▲いちおうながら、折り返しとめくり折り返しを複合することもできるぞ

6

6.

(6,

**(60)** 

(60)

の要領で積んでいけばOK。めくり階 段積みとちがって、1-3積みでも積み 込みが容易なのがポイントだ。

ただし、めくり階段積みやめくり挟み込みのように、端列にゴミぶよを置くスペースがないので、この積み込みは、運に左右される部分が大きくなってしまう。パターンにはめ込む雄型連鎖としては、もっとも連鎖数を稼げる積みかたなんだけどね。

### 究極形



### □後尾2列だけでめくる

(00)

**∞** 

(0)

🐽 🐽

6.

60

60

最後は、めくりによる階段積み、挟 み込み、その複合型を、すべて後尾2列 のスペースだけで積む方法だ。ゴミポ よは端から3列目(この場合は紫の上) に捨てることができるぞ。

めくり階段積みは、同色の組ぷよを 渦巻き状に積み上げていき、その上に 端列の土台を消すためのぷよを乗せる ことで完成できる。めくり挟み込みは、 ふたぷよでも狙う価値が十分あるテク ニック。この要領で、3連鎖前後を追加 できるようになれば、かなりの戦力ア ップどなるぞ。最後の複合型は、はじ めはめくり階段積みだったのが、途中 で挟み込みになるパターン。めくり階 段積みの応用といったところだ。

### 階段積み式



### 挟み込み式

(00) Go

60 60



### 複合式





階段積み、挟み込み、折り返し、連: 鎖尾延長の4種類の戦術は、対戦のメイ

特定の状況下においてよく使われてい : から引き継がれているものも多いけれ るテクニックもある。戦術編の最後の : ど、いざというときに役に立つ技術ば ンとして使われるテクニックだ。これ … 節では、そうした小技をまとめて紹介 … かりなので、ひととおりおさらいをし ら以外に、メインにはならないけれど、:: するぞ。まわしや幽霊連鎖など、前作:: ておこう。

### 起爆地点を高くする

おじゃまぷよに負けないために、起 爆地点を高い位置に持ってくるのは、 もはやぷよ対戦の常識。隣の列よりも 6段以上高くしておけば、たとえ赤玉分 のおじゃまぷよが降ってきても起爆装 置は埋まらないのだ。

右の図が、起爆地点を高くする積み かたの例。矢印のついているぷよを消 すと,連鎖が動くようになっている。 本当は中央部分を低くして、両サイド を高くするのがベストなんだけれど, 少なくとも起爆地点を高くすることだ けは心がけておこう。



▲折り返しから上へ伸ばした ▲折り返し後を作らず、連鎖 で、実用度は低い



よ3段分まで耐えられる



▲5段分まで耐えられる優良 例。中央が高くなっているの 尾を伸ばした例。おじゃまぷ 例。知る人ぞ知る赤光潰斬波 雷精地獄を利用したもの

### フィーリング連鎖

究極のお手軽テクニックが、このフ : 倍率が上がっているときに同時消しや : 落下させて積み込み時間を短縮させる ィーリング連鎖。なにも考えずにどん どん積みあげていって、下部分にある ぷよを消して連鎖が起きるのを期待す るという, 完全に運まかせの積みかた だ。ひとぷよの、のほほが使ってくる 戦法が、まさにそれ。

だけど, うまく使えば強力な威力を 発揮してくれるぞ。右の図のように、 連鎖の最後の部分にフィーリング連鎖 を取り入れるのだ。こうすると、連鎖



▲まずは、とにかく積む。3列使えるので、 右側に積んでいくのがいいだろう

長連が起こるので、高得点を得ること ができる。しかも、たとえフィーリン グ連鎖部分がうまく作動しなくても, その前に連鎖が起こっているので、ち ゃんと相手に攻撃してくれる。一種の 保険のように使うわけだ。

フィーリング連鎖にやりかたのコツ なんてないけれど、あえてうまくいく ためのポイントをあげると、同じ色を 集めて積んでいくこと、組ぷよを高速



▲おもむろに点火すると、これだけの偶然 連鎖&同時消しが! は一, お手軽

こと、そして一番大切なのは、過大評 価しないこと。この3点だ。



-ムギア版ではさらに14段目も存在 フィールドは, 画面上では横6列, 縦12 ールド, 13段目が存在している (ゲ する)。ここには色ぷよも置けるし、お この段を使って連鎖を組む 「ぷよ通」の 段しかないけれど、上部に見えないフ じゃまぷよだって降ってくる。だから 前に少し触れたとおり, ことだってできるのだ。 極端な話。

ちょっとした不都合がある。 13段目にある色ぷよが、ほかの同色ぷ ている部分で4個つながらないと消 つまり, 色ぷよは見 この4個のぷよ よ3個とつながっても, は消えないのだ。

この状態で この性質を利用したのが、幽霊連鎖 いうテクニック。同色ぷよ4個のう ち,1個以上をわざと13段目に置いて, た色ぷよが見えるところに落ちてくる から、この4個の色ぷよがめでたく消え 下にあるぷよを消すと,13段目にあ ということ。 消えないようにしておく。 てくれない。 5 h 112°

の。赤いラインより上が、見えない13 段目。2連鎖目に起きているのが幽霊連 下図がその流れを具体的にしたも フィーリング連鎖などと組み合 わせて使ってみよ 鎖だ。



▼窪息寸前のときには、

わゃしか優雅ださが



### まわし

が落ちてくるのを遅らせるより、相殺 ぎや,相殺をオフにしたときくらいだ 必要になるのはみんぷよでの時間かせ 可は相殺がついたため、おじゃまぷよ けれど、とりあえず説明しておこう。 前作では大活躍していたまわし。 そのため、 したほうがいい。

まわしが

△地面に接触している合計時間が

Ē

(6

6

0

(i) (i)

8

8 **6** 

0

••••• ....

Œ Œ

60 60 (a) (b) (c)

ø

9 6 6

3 3 ø A. (1)

じば らくのあいだは移動させたり回転させ とができるの 地面との接触時 このときにボタンを連打 して回転させていると,接着するまで まわしていられる時間と 組ぷよが地面に接触してから、 の時間を長引かせるこ 回数には条件がある。 たりできる。 だ。ただし, ればまわすことが可能だ



(8)

240 000 まん。い 下図のよ みのはしっこだ。それぞれにまわしか 覚えておこ

(B) (C) (e) (e) **@** (8) 打速度に自信があれば、レバ ―は必要ない

(B)

(8) (8) (8) Œ



たがあるので、

32/60参末猫 ▼レバーの入力方向には気をつけよう B 地面との接触回数が B は関

レバーとボタ

**量状になっているところ,図Cはくぼ** うなところ。図Aは普通の地面,図Bは 間の合計が60分の33秒を越えるま または接触回数が8回を越える まわしを実行する場所は, うだ。

6

8

•

ーマルなまわし。

ーブロック幅の土台があ

### 回転によるぷよの動向

右にまとめているので、これを見て動 きを把握してもらいたい。 っている。状況別での具体的な動向を, れて、移動してから回転するようにな ぷよ全体が反対側〜1ブロックはじか てくるけれど、組ぷよが回転すると 前ページで紹介したまわしにも関係 回転移動先に障害物があると、組

これも下に流れ図を用意してあるの ると、クイックターンの処理になる。 きない状況で,回転ボタンが2回押され また、反対側にはじかれることもで





### カベ越え・昇龍ぷよ

昇龍ぷよやカベ越えといったテクニッ が、1段上に浮き上がる瞬間があること クだ。まずは昇龍ぷよから。 に気づくだろう。これを利用したのが、 まわしているときのぷよをよく見る 軸ぷよ(周囲が光っているぷよ)

1段分上がっているのだ。これが昇龍ぶ たのが、3枚目の状態。結果、組ぷよが 回転ボタンを押すと、2枚目になる。さ いるだけで、1段分の段差ならドンドン を右に入れて右回転ボタンを連打して らにワバー右と、右回転ボタンを押し くぼみに入っているけれど、 右の連続図をみてほしい。 しまりこの状態でいえば, 組ぷよが ここで右

画面外の13段目を通って反対側へと

みあがった列 (カべという) を越えて,

昇龍ぷよを利用して、12段目まで積

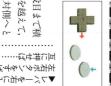
004 004

移動させるのが,カベ越えというテク



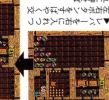
(8)  $( \mathbb{S} )$ 















っていけるのだ

んな状態でも右半分に持

なく,



### ちぎりの理論

組ぷよを段差のある場所に横にして おくと、かたほうのぷよがちぎれて下 に落ちていく。仕掛けを作るうえで重 要な技術だけれど、ちぎったあとにぷ よが落下しているぶんだけ、タイムロ スをしているのだ。加速度が設定され ているので正確には説明できないけれ ど、ちぎった直後は1ブロック落下する のに30分の8秒、最速でも30分の1秒か かる。しかも、ちぎったぷよが地面に 設置するときに、"ぷよん"となるアニ メーション処理が行なわれる。これに かかる時間が約60分の20秒 (=30分の

### ちぎり後のぷよが1ブロック落下する時間=1/30~8/30秒

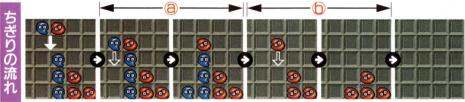
### 設置時のぷよアニメ処理時間=約20/60秒

10秒)。設置アニメーションだけでもか なりの損をしているのだ。

また、連鎖が進行するときにもタイ ムロスをしてしまう要素がある。ぷよ が消えて、上に乗っているぷよが落下 するとき、その距離によって連鎖にか かる時間が変化するのだ。こちらの落

下速度は一定で、30分の1秒で1ブロッ ク分落下する。

下にある図で説明しよう。 ②の部分 が組ぷよをちぎって落下している時 間、bの部分が連鎖して仕掛けのぷよ が落ちている時間だ。全体で約30分の 25秒のタイムロス。これは大きいぞ。

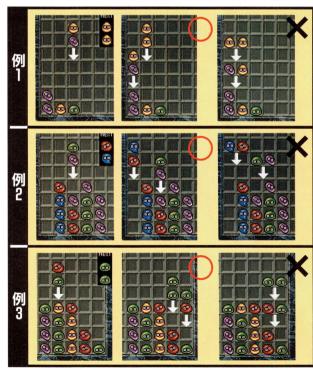


### ちぎらない工夫を

実戦で仕掛けを作っていくときは、 なるべくちぎらないほうが有利にな る。といっても、まったくちぎらずに 連鎖を組んでいくのは至難のワザなの で、ちぎらないといけない場合だけち ぎり、必要がない場合は、なるべくち ぎらずに置いていくようにしよう。

ちぎらずにすむ状況を例としてあげ てみる。例1は折り返し部分を作ってい る。結果として同じ配置になるので、 ちぎらないほうが正解だ。例2は階段積 みの起爆。これだと点火までに1秒以上 の差がついてしまう。例3も階段積み。 2-2にすることで、ちぎっている時間を 稼いでいるわけだ。なるべくちぎらず に組めるようになろう。





# シブル連鎖(B-階段積み)

ちらに点火しても連鎖する仕 **致積みを基本にして**,左右ど 掛けのこと。起爆色が汚種類に なるので、待ちが広くなるぞ シブル連鎖とは、

起爆できるのがミソ。Bは左 ここから連 になるぞ。究極形は,13連鎖 Aは階段積みと挟み込みがミ 紫・黄ブ それぞれに 右どちらからでも階段積みに 鎖を伸ばすと, CやDのよう のリバーシブルになっている。 挟み込んである赤・水色でも そのパターン ックスされていて、 なっている状態。 点火する以外に, 右の図が、

った 余分な仕掛けを積む 0 だけ、時間がかかるのか難点。 +16 仕掛けが完成したときに、 手がまだ積み込み中だ さっさと点水してし たほうがいいだろう。





**(P)** (8)



### 2重の起爆装

リバーシブル連鎖は極端な例だけれ 起爆できる色が発類ある(両面待ちに ントとなる。起爆色が浴動類あれば、色 で埋まってしまうという最悪の事態が 起こる可能性が減るのだから,死活問 ど,普通に連鎖を組んでいるときでも, ように積むことは, 重要なポイ がこなくて起爆できず、おじゃまぷよ 題とまで言ってもいいくらいだ。 なる)

実際にはどういう積みかたを すればいいのだろう。右にある図で説 うら どの色のぷよを ١) 明しよう。左端の図が基本形。 う積みかたをすると、 かば





8 8

> 赤を折 り返し部分に見立てて、緑か紫を消す 実戦では、 消しても連鎖する。 とが多い。

中央(: ある図だ。左端の列は折り返しになっ も起 赤でも水色で この形を応用してみたのが、 これだと, 爆できるわけだ。 71.3°

8

8

発動するのだ。おじゃまぷよの緊急回 きに知っ に積んでいくと,もし赤がこなくても, 土台部分の水色に点火すればも連鎖が 202 さらに、折り返しを作ると ておきたいのが、 右端の図。 避方法として覚えておこ



B 8 8

8  $^{(8)}$ 

8 8 (8)

8

### つぶし専用積み

相手の仕掛けを10~30個程度のお: じゃまぷよで埋めてしまうのが、つぶ しという戦法。相手が起爆する前にお じゃまぷよを降らさないといけないの で、ゆっくり仕掛けを組んでいる時間 はないし、大きな連鎖をしていると、 それだけ時間がかかってしまうので、 2~3連鎖で大量のおじゃまぷよを発生 させる必要がある。

つまり、つぶしをするときに有効な ::

のは、連鎖よりも同時消しなのだ。同 時消しの利点は、消え終わるまでが早 いだけでなく, いつ起爆しても効果的 であること。相手のでかたを見て、す ぐ点火するか、そこから破壊力をつけ て一撃必殺の規模にするか、自由に決 められるのだ。ベストなのは、いつで もつぶせる状態で、十分な破壊力を持 たせていけるように積んでいくこと。 下の3例がその理想形になっている。



▲2連鎖ならば、相手に対処するヒマをあた えずにおじゃまぷよを降らせることができ る。とにかくスピード命の仕掛けなのだ

### 2連鎖多色消し



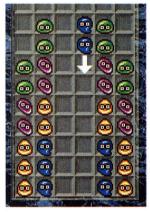
同時消しを発展させて、 多色同時+ 長連をする仕掛け。これだけで赤玉2個 分のおじゃまぷよが発生する。こうい う,2連鎖で赤玉以上の破壊力を持つ攻 撃を「ヘルファイヤー」と呼ぶのだ。

### ダム積み



あいだにべつの色をはさみ、その上 下に同色ぷよを並べて, 多色同時消し にする方法。赤玉2個弱分の破壊力を持 っている。慣れればかなりの成功率で : 組めるようになるぞ。

### デビルスツインタワ-



左右に2連鎖同時消しを作る。図のよ うに、1連鎖目を同色にしておくと、同 時に点火することも可能だ。べつべつ に起爆して、2段攻撃にするのもいいだ ろう。同時点火で赤玉2個半。

### ゴミの残しかた

問題になるのが、連鎖に必要のないゴ ミぷよの処理だ。

基本的には、同じ色のゴミぷよは、 なるべく1か所に集まるように捨てて いく。近くに集めておけば、連鎖して いる途中でくっついて、消えてくれる 可能性があるからだ。もし消えなくて : たくさんでて、そこだけ高くなってし も、その連鎖が終わったあと、つぎの : まうことがある。そんなときは、ムリ 仕掛けを組むときに、その材料として: に1列に集中させずに、隣の列まで使っ 活用することもできる。ゴミをゴミと : て連鎖を組んで、ゴミを減らすほうが : りの実力者といえるぞ。

連鎖を組んでいくときに、いちばん : してほうっておくだけでなく、利用し てしまうわけだ。

> 折り返しをしているときや、連鎖の 起爆地点がおじゃまぷよで埋まってし まったときは、同色ぷよを1か所に集め る必要がある。このときに、集めたい 列の隣の列に、どうしてもゴミぷよが



▼どうしても捨てる場合 でき込まないように 連鎖途中の仕掛けに

いいだろう。連鎖を組むことで2色のぷ よが必要になるため、ゴミのでる量が 減るからだ。

ゴミの処理方法がうまい人は、かな



### 戦略編"こう戦えっ!!"

これまでに解説してきたのは、ふた ぷよを戦ううえで、具体的に身につけ たい戦術、テクニックだった。実際の プレイでは、これらの戦術を駆使して 対戦することになる。ここからは、ど の戦術をどのように使いわけるのか、という戦略の紹介をしていこう。

すべての戦術,テクニックをひとと おり修得しているものとして話を進め るので、まだウデに自信のない人は、 すぐに前のページにもどって復習をするほうがいいだろう。

基本的な戦略は、もちろん相手よりも大きい連鎖を組み、さきに起爆すること。そのために階段積みや挟み込み、折り返しなどの戦術を身につけてきたんだけれど、そう一筋縄ではいかないのが『ぶよ通』のおもしろいところだ。では、いろいろな方向性の戦略を解説していこう。



▲階段積みを使うのか、挟み込みでいくの か。速攻か、大連鎖か。実戦では、戦略が 重要なポイントとなる

### □連鎖相殺後の考察

まずは右の表を見てほしい。上のA表は、4個ずつ消えていく連鎖を両者が同時に起こしたとき、最終的に発生するおじゃまぶよの個数をまとめたものだ。たとえば、自分が3連鎖、相手が2連鎖のときには、相殺の結果、相手に9個のおじゃまぶよが降るということ。数字がプラスなら相手に送られ、マイナスなら自分にくる。下のB表は、自分側の連鎖の最後が2色同時消しになっている場合(3連鎖なら、3連鎖目に2色が4個ずつ消える)。

この表から考えると、相手が6連鎖以上を起爆した場合、こちらも同数の連鎖を起こさないと、勝負が決まるほどのおじゃまぷよが降ってきてしまう。ただし、最後に同時消しを作っておけば、相手の連鎖数より1連鎖少なくても、しのぐことができるのだ。

発生する赤玉の個数が増えるほど濃い色になっているので(プラスが青,マイナスが赤)、この表からいろいろなことを読みとってほしい。

が勝敗のめやすとなる ば話はべつだが、6連鎖



	連鎖対決後に降るおじゃまぷよ個数								
\\$	自分	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖	6連鎖	フ連鎖		
	2連鎖	0	<b>-9</b>	-27	-64	-119	-192		
	3連鎖	9	0	-18	<b>-55</b>	-110	-183		
	4連鎖	27	18	0	<del>-37</del>	-92	<del>-165</del>		
	5連鎖	64	55	37	0	<b>-55</b>	<b>—128</b>		
	6連鎖	119	110	92	55	0	<del>-73</del>		
	フ連鎖	192	183	165	128	73	0		

※通常おじゃまぶよルール、マージン変化前の状態で、両方とも4個ずつ消えていく連鎖の場合。小数点以下は四捨五入。

Ę	自分	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖	6連鎖	フ連鎖
The state of the s	2連鎖	8	-1	-19	-56	-111	<del>-184</del>
CANTON POSTORIA	3連鎖	21	12	<b>-6</b>	<b>-43</b>	<b>-98</b>	-171
100 March 200 Ma	4連鎖	49	40	22	<b>—15</b>	<b>—70</b>	-143
**************************************	5連鎖	104	95	77	40	-15	-88
LI VII VII VII VII VII VII VII VII VII V	6連鎖	177	168	150	113	58	<del>-15</del>
0.000	フ連鎖	268	259	241	204	149	76

\*\*A表と同じルールにおいて、自分側のみ、連鎖の最後が4個ずつの2色同時消しになる 場合、小数点以下は四拾五入。

### 相手が起爆したら

自分がまだ連鎖の仕掛けを作ってい: る途中で、相手が連鎖を起爆してきた ときは、その連鎖数によって対処法を 変えていこう。3連鎖と6連鎖では、そ の方法が大きく変わってくるぞ。

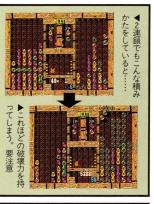
えるということは、相手の仕掛けを見 : でいると、連鎖数を判断するのがむず て、瞬時に何連鎖なのかを判断できる : かしい。正確な連鎖数を判定できなく ようになっていないといけないわけ : ても,「大きそうだな」「それほどでもな :: だ。階段積みのような、わかりやすい :: いな」程度は判別できるようになろう。

ただ、相手の連鎖数によって手を変: 仕掛けならまだしも、挟み込みで組ん

### A相手が3連鎖以下の場合

相手が3連鎖以下で起爆してきた場 : 間にあわないことが多いので、新しい 合は、さしたる対処をしなくても、な んとかなることが多いぞ。10個程度の おじゃまぷよしか降ってこないから、 その一撃が致命傷になることは少ない のだ。ただし、仕掛けの起爆地点が埋 まってしまいそうなときは、その部分 にちがう色を挟み込んで高くしておか ないといけない。相殺しようとすると、 相手の連鎖がすぐに終わってしまって

起爆地点を作りつつ高くするほうがい いだろう。注意しないといけないのは、 同時消しや長連が多数含まれている場 合。かなりの破壊力なので相殺が必要 になってくる。これを狙っているとき は特殊な積みかたになるため、相手の 積み込みに異常を感じたら、こちらも 同じように同時消しや長連を組み込ん だ仕掛けを作っておくといいぞ。



### B相手が4~5連鎖の場合

対処に困るのが4~5連鎖のときだ。: 5~12段分のおじゃまぷよが降ってく るので、相殺しないといけないんだけ れど、どれくらいの規模の連鎖を動か すかが問題。3連鎖程度で個数を減ら し、降ってきたおじゃまぷよを利用し て連鎖を組んでいくのも一つの方法。 同じ4~5連鎖で相殺するのもいい。た だこの場合だと、こちらが相殺してい

を組めるため、第2波がすぐにきて、結 局埋められてしまうことになりやす い。それならば、わざと相殺せずにお じゃまぷよを落とし、それを掘って埋 まった仕掛けに起爆する、という手を 取るのもいいだろう(埋まっても掘り やすい状況にかぎる)。

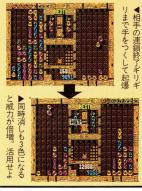
7連鎖以上の仕掛けが完成している なら、まよわずに即点火すべし。まず る最中に、相手がつぎの連鎖の仕掛け : 勝ちが確定するはずだ。



### C相手がら連鎖以上の場合

上が発動すると、それに準じるくらい の連鎖で対抗しなければ、負けが確定 してしまう。6連鎖VS5連鎖だと、5連 鎖のほうの負けがほぼ決定的になって しまうのだ。つまり、相手が6連鎖以上 を仕掛けてきたら、その連鎖が終わる 前に、こちらも最低6連鎖(または5連 鎖同時消し)を起爆しないといけない わけ。3連鎖しかできてないけど、とり : 消しを狙うようにしよう。

前ページで検証したように、6連鎖以 : あえず起爆しておこう、というのはま ったく無意味なのだ。そこで、相手の 連鎖が進行中に、速攻で連鎖をのばす か、同時消しを作るという戦法が必要 になってくる。やりやすさからいえば 同時消しがラクだけれど、そのぶん破 壊力も低い。ただ、短時間で連鎖を二 つ以上伸ばすのはまずムリなので、連 鎖延長は一つまでにして、あとは同時



### 大連鎖の戦略

### 起爆タイミング

このページでは、大連鎖を組んでい るときの戦略を説明していこう。まず は起爆するタイミングについて。

連鎖を動かす場合、相手が仕掛けを 動かせないときに、おじゃまぷよが降 るようなタイミングで起爆するのが理 想的。相殺されないようにおじゃまぷ

よを送るのだ。起爆地点が完成してい ないとき、少量のぷよを消していると き、連鎖が終わった瞬間などが狙い目。 仕掛けが完成していても、戦況を見は からって点火するのが上級者のやりか ただ。ただし、こちらが7連鎖以上で、 相手がそれより2~3連鎖少ない仕掛 けしかできていなければ、すぐに点火 すること。これで勝負が決まるからだ。

▼相手よりもさきに仕掛けを完成させて、 起爆のタイミングを待つのだ



### 相手を誘爆する

『ぷよ通』では、相手が起爆したら自 分も起爆する、というのが一つのセオ リーになっている。そこで、大連鎖の 仕掛けが完成したら、2連鎖程度のダミ 一連鎖を起こしてみよう。相手が思わ ず起爆したら、そのあとにこちらの大 連鎖をお見舞いする。という誘爆作戦 ができるぞ。トラップであることに気 づかれて、相手が記爆しなくても、お じゃまぷよで少しだけ埋めることがで きるという, 王手飛車取りのような戦 法だ。さとられないように実行せよ。



▼トラップにハメてしまおう

### 埋めてからの起爆

上の2項にも関係するけれど,大連鎖 を起爆する前に, 小規模の連鎖を起こ すというのは、かなり有効な作戦だ。 それにつられて相手が起爆してくれれ ば、その連鎖が終了するまでに大連鎖 を起爆すればいいし、相手が起爆でき なければ、そのまま埋めてしまえる。

この埋める、というのがかなり効果 的で、おじゃまぷよを掘るにしても、

埋めてしまう して、



新しく連鎖を組むにしても、 それなり の時間がかかってしまう。つまり、し ばらくは無防備状態にできるわけ。こ の状態ならば、大連鎖を起動しても相 : 殺される可能性は低いし、もし途中で 段がまえだ けを起爆する。 ▶つづいて真打ちの仕掛 安心の?



連鎖が止まっても、小規模連鎖の波状 攻撃のようなカタチになるので、これ はこれで有効な戦術になる。ゴミぷよ を利用して、埋めるための仕掛けを作 るのが、効率よくていいだろう。

### いつでも起爆できるように

大連鎖を組むときは、たいてい折り 返しを使うことになる。折り返しだと、 連鎖を伸ばすときに挟み込みを多用す ることになるけれど、このとき大切な のが、いつでも起爆できるような伸ば

を伸ばす予定。 れば赤で起爆が可能



しかたをするということだ。挟み込み の欠点は、 起爆地点が埋まりやすいこ と。連鎖を伸ばそうとして挟み込んだ 色のぷよがなかなか落ちてこない。そ んなときに相手が起爆してくると、手 も足もでなくなってしまう。

挟み込むときにちょっと工夫をすれ

♪ 教科書 どお に な。 NEXTに これでもかまわないぞ NEXTに緑があるな 60, 6. 1) 🧓 🙃 🙃 Ó 60 対挟み込

ば、たとえ挟み込んだ色がこなくても、 連鎖を起爆できるような積みかたにな る。左下にあるのが、折り返したあと に挟み込みで連鎖を伸ばしている図。 左の図では、赤のあいだに緑を挟み込 もうとしているけれど、この状態なら 赤を消すだけで連鎖がスタートする。 右だと、緑が3個こないと起爆できない 状態になっている。もちろん、左のほ

かならずこういった工夫をしないと いけない, ということではないけれど, 普段から心がけるようにしていれば、 勝率は確実に上がっていくぞ。

うが融通がきいて便利なわけだ。

### つぶしの戦略

### つねに2~3連鎖を

つづいては、連続しておじゃまぷよ を送り、相手の仕掛けをつぶしていく 戦略について。ジャブ連打とも言われ るこの方法は、大連鎖勝負が多くなっ た『ぷよ通』において、かなりの重要 度を持つようになったのだ。

くおじゃまぷよを送ること。それも2個 や3個じゃ話にならない。少なくとも1 段分のおじゃまぷよ、つまり2~3連鎖 を連続して動かす必要がある。

大事なのが、一度つぶしを行なうと 決めたら、徹底的につぶしていくとい うことだ。途中から大連鎖に転向する なんてことをしていると、埋まってい つぶしの基本は、とにかく切れ目な : る仕掛けを堀りだす時間を相手にあた : ってしまうぞ。



えて、それまでのつぶしが無意味にな

### つぎの仕掛けまで考える

それでは、実戦でつぶしを行なうと きに、どういうことに気をつけたらい いのだろう?

2~3連鎖を作るのは、はっきりいっ

かずに作るには、ちょっとしたコツが 必要になってくる。それは、つねにつ ぎの連鎖形を思い描きながらぷよを積 んでいく、ということだ。

下にある図が、その一例。最初の3連 てだれにでもできること。ただ、それ: 鎖には、黄色ぷよはまったく関係して



を2回、3回と連続して、しかも間をお : いない。関係ないから適当に捨ててお こう、というのではダメ。赤→水色→ 紫という3連鎖が終わったあとのフィ ールドの状態まで考えて、つぎの連鎖 を作りやすくするような位置に置いて いくのが、つぶしをするうえでの重要 なテクニックなのだ。この場合だと、 すでに2連鎖の仕掛けができている。

> カンタンに言うと、連鎖が終わった あとに同じ色が集まるように置いてい く、たったこれだけ。あとは、挟み込 みなど即興で連鎖を作る技術を駆使し て、仕掛けを作っていけばいいのだ。

### 相手に起爆されたら

つぶしは、おもに相手が大連鎖を狙: っているときに用いるテクニック。そ のため、攻めが甘いと大連鎖を起爆さ れてしまうわけだ。そうなったら、は っきり言って勝ち目はない。残ってい ::

る仕掛けを伸ばしたり、同時消しを加 : も点火されたら終わりという、背水の えて対抗することもできるけれど、た いていの場合は、なすすべもなくおじ ・ ゃまぷよに埋められてしまう。そうな らないためにも、ひっきりなしにおじ やまぷよを送らないといけないのだ。

陣の気持ちでのぞんでいこう。

ちなみに大連鎖の予定が、まちがえ て3連鎖くらいで起爆してしまったと きも、つぶしに移行したほうがいい。 消してしまったぶんだけ、相手よりも つぶしをするときは、相手に一度で : 仕掛けの完成が遅くなるからだ。

### コピー積みの戦略

コピー積みとは、相手とまったく同 じように積んでいくこと。もしも最後 まで同じように積んでいければ、連鎖 しても同じ数だけのおじゃまぷよが発 生するので、ピッタリ相殺されてどち らにも降ってこなくなる。

コピー積みは、相手が起爆してから が勝負。相手の連鎖が進行中に,こち らの仕掛けに長連や同時消しを追加し たり、場合によっては連鎖を伸ばして から点火するのだ。そうすれば、かな 作れるので、絶対に勝つことができる、 というわけ。

問題は、相手の積み込みスピードに : い、大道芸的な積みかただ。



らず相手よりも多くのおじゃまぷよを : ついていけるかどうか。また、相手が ジャブ連打をしてきた場合は、一方的 に負ける可能性が高い。リスクの大き

> ケをくっつけてスター 連鎖以上なら勝ちは確定 相手が起爆したあとに、

### おじゃまぷよが降ってからの戦略

おじゃまぷよが降ってきた場合の対 : 処方法は、その量によって変わってく

る。積もっているおじゃまぷよの個数 を、おおざっぱに3段階にわけて説明し

ていこう。なお、大連鎖を組んでいる と仮定して話を進めていくぞ。

### 10個以下の場合

横1~2段, つまり10個くらいのおじ やまぷよが降ってきた場合は、とにか く無視して仕掛けを作っていこう。ま たは、比較的ラクに消せるおじゃまぷ よを利用して、連鎖を作っていくとい い。たとえ、折り返し部分を作ってい る最中に降ってきても, 右図のように おじゃまぷよを挟み込んで連鎖を伸ば していくことができるのだ。

おじゃまぷよを組み込んでの連鎖で 気をつけたいのは、仕掛けになってい るおじゃまぷよが、さきに消えてしま わないようにすること。おじゃまぷよ を挟み込みのようにして使うことが多 くなるけれど、連鎖がそこまで進行す る前に、ほかの場所で消えたぷよが巻 き込んでしまって, 予想に反した消え かたをすることがよくある。おじゃま ぷよのまわりは、とくに注意して連鎖 を組んでいこう。



### ・30個の場

横3~5段=20個前後のおじゃまぷ よが降ってくると、積んでいた仕掛け がすっぽりと埋まってしまう。しかし、 それほど深く埋まっているわけではな いので、起爆地点の周辺のおじゃまぷ よを集中的に消し、残りの仕掛けを積 んでから連鎖を動かそう。おじゃまぷ よを消すというタイムロスが気になる なら、おじゃまぷよの上で連鎖を組ん で、そのまま内部につながっていくよ うな仕掛けにすればいいだろう。おじ ゃまぷよを内部から巻き込めるので,



連鎖が終わるとおじゃまぷよの掃除ま で完了するというオマケつきだ。

折り返しが完成している場合は、と りあえず折り返し部分だけでも消せ ば、端列付近のおじゃまぷよもなくな るので、その後の対処が容易になるぞ。



やってくる。 相手からの第2波が がはやく対応しな

### 45~60個の場

フィールドの上のほうまでおじゃま ぷよで埋められてしまった場合は, にかく生きのびることを考えよう。よ

っぽど配牌がいいとき以外は1連鎖ず



つ消していくのだ。ゴミを1,2個しか ださないで連鎖が組める場合にだけ、 2連鎖を狙っていくようにしよう。

また、おじゃまぷよが予告として蓄 積されたら、そのとき落ちてきている 組ぷよは一番高い列に積むこと。低い



場所に落とし込んでしまう人がいるけ れど、それだと埋まってしまって利用 できなくなる。高い場所に置けば、埋 まってもすぐに掘り起こせるし、下図 のように埋まらないで消せるかもしれ ないからだ。



### | 全消しの戦略

全消しボーナスにも深い戦略がある ぞ。それにはまず前段階として、全消しをする必要がある。右に、全消しを 狙いやすい1~3手目のパターンをあげてみた。Aは当然、高速落下させて全消し。Bは4手目に赤・紫がくれば全消し確定、赤または紫の同色ならば、まだ可能性は残される。Cだと、あと3手のうちにちがう色がこなければ可能性 アリ。Dは赤を消さずに残しておいて、黄がくるのを期待しよう。

大まかに言えば、1~3手目で登場し たすべての色が2個以上あれば全消し

●全消し獲得の戦略だ要はない。途中で消すの要はない。途中で消すの



のチャンス。こんな場合は積極的に狙っていこう。少なくとも7手目くらい(3連鎖ができるころ)までは、つねに全消しのことを考えて積んでいくようにしたい。

ところで、対戦開始時にNEXT部分に見えている合計4個のぷよの色数は、対戦レベルで激甘を選んだときにでてくる色数と同じになっている。つまり、普通だと激甘は3色なので、開始時に見えている4個のぷよは多くても3色しかないのだ(激甘が2色のゲームギア版や6個消しルールだと2色)。もちろん、4色や5色になる辛さを選んだら、3手目以降に4色目、5色目が出現するけれど、2手目までには絶対に登場しない。全消しを狙うときの色のめやすにするだけでなく、連鎖を組む場合でも置く向きの参考になるぞ。

### 全消しを狙う手









### 両者が全消しをした場合

両者ともに全消しボーナスを取る と、いつ清算するか (=つぎのぷよを 消すか)が重要なポイントになってくる。

相手がすぐに清算しても,決して相 殺してはいけない。自分側におじゃま

と、両者とも相手の腹の と、両者とも相手の腹の



ぶよが降ってきてから清算しないと, せっかくのボーナスが相殺によって消 えてしまうからだ。できれば、相手フィールドがせまくなるまで温存してか ら清算するのがベスト。ただし、4連鎖 以上で清算してきた場合は相殺しない と負けてしまうぞ。また、連続して全 消しを取れるときは、すぐに清算して 新たなボーナスをもらおう。

連鎖で清算する場合は、多くても3連 鎖までにしておく。全消しボーナスの 利点は、少ない連鎖でたくさんのおじ ゃまぷよが送れる、カウンター的な使 ▼相手が清算してもガマン。おじゃまぷよ の上で連鎖を作りつつ, 時期を待つのだ



いかたができること。4連鎖以上だと、 連鎖が終わるまでに時間がかかるため、この利点を活かせないのだ。でき れば1連鎖同時消しで清算したい。

### 一方が全消しをした場合

もし自分だけが全消しをした場合, これだけでイッキに有利になるぞ。相 手がぶよをいくつか積むのを待ってか ら清算すれば、それだけで勝利はほぼ 確定する。温存したまま大連鎖を組ん でいき、相手がつぶしにきたら清算し ておじゃまぷよを相殺する、という使 いかたも可能だ。 反対に、相手だけが全消しをした場合はどうするか。全消しボーナスのおじゃまぶよは、4連鎖分とほぼ同量なので、ウデに自信があるのなら速攻で4連鎖以上を作って相殺してしまおう。8連鎖が作れれば、ボーナスの有利性をなくすことができる。自信がない場合は、ジャブ連打で埋めていくしかない。いつ清算されてもいいように、フィールドにたくさんのぶよを置かないように。



▲ジャブ連打で、どうしても清算しないといけないような状況に追い込むのだ。タイミングをはかって清算されるよりはマシ



### 特殊ルールでの戦略

### 得点ぷよルール

これまで説明してきた戦略は、 通常 ルールを前提としている。ここからは、 それ以外の特殊ルールでの戦略を、カ ンタンに説明していこう。

まずは得点ぷよルール。基本的な戦 略として、相手におじゃまぷよを送る 場合は、十分すぎるほどの量を送らな いといけない。中途半端な量だと、そ の得点ぷよを利用してこちら側に大量 のおじゃまぷよを送り返されてしまう からだ。よって先制攻撃をする場合は. 少なくとも7連鎖以上はほしいところ。 ジャブ連打で勝とうとしても、まずで きないと思ってもらいたい。

大連鎖なんか組めないという場合は、 同時消しを多用したカウンターを狙っ ていこう。相手におじゃまぷよが降る までに時間がかかる連鎖より、同時消 しで一度に大量に落としていくのが有 効になるからだ。



てしまうことも 逆に相手を有利 ある

それ以外にも、下記のようないくつ かの戦略があるので、自分のプレイ・ スタイルにあったものを選んで、実戦 で活用してみよう。

### とにかく大連鎖を 猛進派

パワーで押していく、猪突猛進型のアナタには、とに かく大連鎖を作ることをオススメしよう。折り返しを作 れば8連鎖が確定するので、これでイッキに勝負をつける

のがいいだろう。ただ、 両者とも大連鎖を狙っ ていれば普通の対戦と 同じ駆け引きになるけ れど、相手が速攻でき たら、とても不利にな る。状況によって戦法 を変える必要があるぞ。



▲大連鎖勝負になった場合は、これ までの戦略がそのまま応用できる

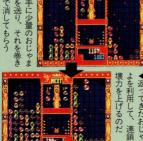
### 得点ぷよを巻き込め 正攻法

セオリーを好むアナタは、得 点ぷよの特徴を活かした戦いか たをしてみよう。相手が送って きた得点ぷよをたくさん連鎖に 巻き込んで得点を稼ぎ、そのぶ ん相手により多くのおじゃまぷ よを送るという戦法だ。巻き込 むときは、なるべく後半の連鎖 で消えるようにすること。連鎖 倍率が上がっているので、それ だけ有効に活用できるのだ。



### 究極の10倍返しを狙え! 勝負師

勝負好きなアナタには, ギャンブル戦法をお教えし よう。たとえば、相手が5連 鎖を起爆してきた場合, 瞬 時に仕掛けに手を加えて4 連鎖同時消しを起爆する。 こうすると、相殺しきれな かったおじゃまぷよが少し だけ降ってくるので、それ を巻き込んで得点を稼ぐの だ。これよりもさらに上を いく戦法は写真で紹介。



### 甘口を選んで…

どんな手を使ってでも勝ちたいという、勝利 にどん欲なアナタ。こんな戦法はいかがでしょ う。まずは甘口を選んで、開始時におじゃまぷ よを落とす。そうしたら、おじゃまぷよの上で



左のような仕掛けを 作るのだ。こうする と、3連鎖で赤玉が2 個できてしまう。無 敗を手に入れるかわ りに、友だちをなく してもいいという人 は使ってみよう。

### □ 固ぷよルール

降ってきたおじゃまぷよが少量でも、なかなか消えてくれないために、その処理に手を焼いてしまうのが固ぷ よルール。通常のおじゃまぷよならすぐに掘って復活できる量でも、固ぷよになると復活はむずかしくなる。だから、得点ぷよのときとは逆に、こまかい連鎖をつづけて起こし、相手を少しずつ埋めていくのが効果的になるのだ。

大連鎖を狙う場合は、おじゃまぷよ 対策をいつもより念入りにすること。 仕掛けが一度埋まってしまうと、それ を掘りおこして起爆させるのが困難な ので、ちょっとやそっとのおじゃまぷ よではビクともしないような積みかた をしつつ、連鎖を組んでいきたい。

もしも仕掛けを埋められてしまった場合は、組んであった部分はあきらめて、固ぷよの上で新しい仕掛けを作るのが得策。このときに、固ぷよを1発消しするような組みかたにしていこう。固ぷよルールでは、ダメージをあたえ

て通常のおじゃまぷよにした場合と、その通常おじゃまぷよを消したときに得点が入るようになっている。これを得点ぷよのように利用するのはもちろんだけど、1発消しにすればさらに高い得点がもらえるのだ。右下の図のように、少ない連鎖でもかなりの量のおじゃまぷよが発生するぞ。

うまく1発消しをするには、デコボコ した場所で、挟み込みを主体とした連 鎖を組むといい。なお、固ぷよの上な ら3-1の階段積みでも連鎖することも 知識として知っておこう。



760点=がは5個



▲うまく I 発消しをからめれば、得点ぶよよりもたくさんの点数を得ることができる。工夫することを忘れるな



8,700点= 以於62個

### □6個消しルール

6個消しになると,かなり特殊な戦法 を使わないといけなくなる。

ぷよを6個もつながないと消えないということは、仕掛けを作ると、4個消しのときよりも置いておくぶよの個数が増えることになる。必然的に、自由に使えるフィールドがせまくなってしまうのだ。また、フィールドの上半分までおじゃまぷよが積みあがると、同色を6個も集めないといけないために、復活することがむずかしくなる。この



▲5個までならつなげても消えないから,かなり強引に積んでいくことができるのだ



2点から考えて,大連鎖よりも2~3連鎖の長連を狙い、相手のフィールド下半分が埋まったら、単発で消してチマチマとおじゃまぶよを降らせるのが、効果的な戦法になってくるぞ。

また、出現する色数が減るので、全 消しが狙いやすくなるのもポイント。 提示される対戦レベルをいじらなけれ ば、2色しかでてこないため、容易に全 消しができるのだ。そのうえ、全消し で得られるおじゃまぷよは30個と破 格(ゲームギア版のみ18個)。かならず 狙っていこう。



4,040点= 就 20個

もう1点は、おじゃまぷよが固ぷよになること。 固ぷよルールの項でも書いたように、1発消しをするとより多くの得点がもらえる。 さいわい、このモードでは、 固ぷよをグルッと囲むようにすれば、カンタンに1発消しができるのだ。これも必須テクニックだぞ。

### 2個消しルール

特殊ルールの中で、いちばん戦略が: むずかしいのが、この2個消しルール。 たったの2個つなげただけで消えてしま うので、連鎖の仕掛けを作るのにとて も骨が折れるのだ。

基本的には、階段積みを応用して連 鎖を作る。強引に表現すると、1-1の階 段積みを作るわけだ。さらに、同時消 しを大量に作るようにしよう。右下に ある図が、格子積みと言われている積 みかた。階段積みの最後の部分に、と にかくぷよを積んでおくという、いわ ばフィーリング連鎖だ。

大量のおじゃまぷよ(固ぷよ)に埋 められても、色ぷよが2個で消えるので、 カンタンに固ぷよを消していくことが できる。どんなにピンチになっても, 決してあきらめてはいけないぞ。逆に、 おじゃまぷよで埋められてしまったほ うが、1発消しのボーナスが取りやすい ので、相手に大量のおじゃまぷよを送 れるという、有利な立場に立てるのだ。:

消える個数が少ないぶん、全消しも 狙いやすいけれど、2個消しの場合は全 消しを取らないほうがいいだろう。ボ ーナス点をもらっても、おじゃまぷよ が6個しか追加されないからだ。そのぶ ん格子積みを充実させるべし。

また,どちらも決め手に欠けるため, 勝負が長引くことも多い。するとマー ジンタイムが切れて, 少ない点数で多 くのおじゃまぷよが発生するようにな る。このタイミングを覚えておいて、 そのころに大量の同時消しをするのも おもしろい攻撃方法だ。



▲おじゃまぷよレートの変化をよく読ん で、ベスト・タイミングで仕掛けろ

▼フィーリング連鎖の一種だけれど、これ が意外と破壊力があるのだ





に消えてくれる。 後尾 の部分に にぷよをとにかく積む。 お手軽で強力なテクニッ これで格子積みの宗

### エディット・ルール

最後に説明するのはエディット・ル : 値がどうなっているか、それについて : ール。ただ、これはこまかなルールを 自由に設定できるモードだから、設定 したルールごとに有効な戦術が存在す:

一般に、消えるのに必要な個 数が少ないほど, 瞬時の判断力 が必要になってくる。2~3個消 しの場合は、連鎖よりも同時消 しが効果的。逆に多い場合は、 置く位置に注意しながら、長連 を狙う。連鎖を考えるのは4~6 個消しあたり。

得点ぷよの場合は、前に書い た戦略がそのまま応用できる。 固ぷよで、おじゃまぷよの得点 が大きい場合は、1発消しを積極 的に狙っていこう。通常おじゃ まぷよなら, いつもどおりに。

の総括的な説明をすることにしよう。

基本的に、エディット・ルールで遊 ぶ場合は、最初の1試合目がカンジン。

> おじゃまぷよを発生させるの に必要な点数が小さいと、 先手 必勝になる。相手よりもさきに ぷよを消すこと。必要点数が大 きい場合, じっくりと大連鎖を 組んでいきたい。ただこの場合 は試合が長引くので、マージン タイムを考慮するのを忘れずに。

倍率上昇がもっともはげしい 1だと、9連鎖で倍率が頭打ちと なるので、6連鎖あたりから同時 消しを混ぜるといい。もっとも なだらかな4なら連鎖メインで。 3ならば同時消し主体でも可。

み、有効な対策を考えて、2試合目以降 に活かしていくのだ。そのためには、 日頃からエディット・ルールに慣れて おかないといけない。自分でいろんな る。よって,ここでは変更可能な各数 … ここでそのルールのポイントをつか … ルールを作って,プレイしてみよう。

> おじゃまぷよが0点の場合は、 さしたる注意はいらない。50点 以上になると、1個巻き込むだけ で点数にかなりの差がついてく る。不用意におじゃまぷよを送 らないようにしよう。20~30点 くらいだと、バランスが取れて おもしろいかも。

全消しで降るおじゃまぷよの 個数が少なければ全消しは狙わ なくてもいいし、多いのならば 狙うべき。当然の戦略だ。ただ、 消える個数が少ない&得点ぷよ の場合は清算どきに注意。

# バ



### 4人で遊べる「みんぷよ」

ドは、なにもふたぷよだけじゃない。 この「みんなでぷよぷよ」だと、最大: 4人までの対戦プレイができてしまう

プレイヤーどうしで対戦できるモー : 一ケード版(通信機能が使われている : 必要)の5種類。 台のみ),ゲームギア版(2人はコンピ: ュータが担当), PC-9821版 (本体2台 をケーブルでつなぐ必要あり), スーフ のだ。ただし、プレイ可能なのは、ア :: ァミ版とリミックス(マルチタップが :: が味わえるぞ。

なんだか制限が多いけれど、それを クリアして遊ぶだけの価値はある。い : ままで体験したことのないおもしろさ

### おじゃまぷよの降りかた

みんぷよでは、おじゃまぷよの降り: かたが他のモードと少しちがってい る。カンタンに説明すると、自分が発 生させたおじゃまぷよは、全員に等分 されて送られるのではなく、同じ量が 全員に送られるのだ。たとえば60個の おじゃまぷよを発生させると、3人に 20個ずつではなく、3人それぞれに60 個が送られるようになっている。

ただし実際には、これに残り人数に よる個数の修正が入るぞ。下の表がそ の修正値。例としてアーケード版を見

と、残り4人のとき(だれも負けていな いとき) は、発生したおじゃまぷよが 3分の2になって、3人へ送られる。60個 発生したら40個ずつが均等に送られ るわけだ。1人が負けて、残り3人にな ると、おじゃまぷよ個数の修正は行な われない (60個作ったら60個が送られ る)。さらに1人が負けて残り2人の決勝 になると、おじゃまぷよの個数が通常 の2分の3(=1.5倍)になる。60個だと 90個になって相手側に送られるのだ。

まとめると、残り人数が多いときに てみよう。4人でゲームをスタートする : はおじゃまぷよが少なくされて、人数 :



が少なくなると個数が水増しされるよ うになっている。

ただ注意しないといけないのが、こ の修正は相手におじゃまぷよを送ると きにのみ行なわれるということ。蓄積 されている予告ぷよを相殺するときに は、修正前の個数で計算されているぞ。

] 人あたりに送られるおじゃまぷよの個数修正表							
	スタート時の人数	相殺あり(ON)			相殺なし(OFF)		
機種		残り 4人	残り	残り 2人	残り 4人	残り	3 2 人
	4人	x 3	×1	x 3	× 1	x 1 2	×1
AC 98	37		x 2	× 3		× 1 2	×1
	57		P	×1			×1
SFC	4人	× 3	×1	× 5	x <u>1</u>	x 1 2	×1
SFC-R	ЗA		× 3	× 5		× 1 2	×1
GG	4人	×1	×1	×1	×1	×1	×1

### 順位の決定

みんぷよの対戦が終了すると、プレイヤーごとにその回の順位が発表される。各試合での生き残り順位によって順位点があたえられ、規定試合数での合計順位点が多い人が最終勝者になるのだ。

生き残り順位は、4人ではじめた場合、最後まで残った人が1st、最後に負けた人が2nd、その前に負けた人が3rd、最初に負けた人が4thになる。ようするに、負けた順番で最下位から決定していくシステムなわけだ。あたえられる順位点は右表のとおり。参加人数によって、点数がちょっと変化している。

さらにアーケード版では、特別な処理がされているぞ。アーケード版のふたぶよは、3本設定以外(1,2,4本設定)の場合、すべてこの順位点で順位が決まるようになっている。このとき

は右表の2人の欄のように、勝者に10 PTS、敗者に0PTSがあたえられるの だ。

通信対戦だと、3本設定のふたぷよで も順位点が採用される。ただし、スタート人数が何人であっても4人の欄が 適用されるのだ。つまり、通信対戦で 2人が対戦すると、実質的にはふたぷよ だけれど、勝者に10PTS、敗者に6 PTSがあたえられるというわけ。

なぜこうなるかというと,通信機能 を使った場合,ふたりでもみんぷよの ルールになってしまうからだ。まあ, どちらで計算しても,順位は同じ結果 になるけどね。



ゲームギアの 場合 ゲームギア版では、設定試合数が終わっても最終順位 は表示されない。そのため、順位点ではなく勝ち数で勝 敗が決定される。設定数の過半数を勝つか、設定数を消 化すると、コンティニューの催促をしてくるのだ。

### 画面の見かた



みんぷよプレイ中は、特殊な画面構 成になるため、上で説明をつけてみた。 アーケード版では、中央にもう1台の フィールドのようすがレーダーとして

■3P(1P)順位点,

合計順位点,総合順位

表示される。これを見て、相手側の状態を確認できるわけだ。ゲームギア版やPC-9821版はアーケード版とほとんど同じレイアウトになっている。

■4P(2P)順位点, 合計順位点,総合順位

> スーファミ版とリミックスでは、1画 面が縦に4分割されてのプレイになる。 ぶよのグラフィックがゲームギア版っ ばいものになるぞ。

■総合順位, 順位と順位点。

合計順位点

#### るんぷよはバトルロイヤルだ

1人を相手にするふたぷよとちがっ: て、みんぷよは同時に最大3人の相手を しないといけない。しかも、おじゃま ぷよは3人分が集中して降ってくるわ けだから、オタオタしているとあっと いうまに埋まって、負けてしまうこと になる。上級者でも、油断するとあっ さり負ける可能性が高い、 まさにバト ルロイヤルなモードなのだ。

この混戦を勝ち抜くには、とにかく おじゃまぷよを自分のフィールドに降 らさないことだ。一度埋まりはじめる と、おじゃまぷよを掘っているヒマも なく他の人からおじゃまぷよが送られ てくる。こうなるともう復旧するのは 不可能に近い。

ということで、みんぷよでの戦略を 考えてみよう。



▲人数が多い状態を生き残れば、あとはい つもどおりの戦略が使えるようになる

#### 基本戦略

#### ①つねに先手を取れ

上で書いたように、一度埋まりはじ めると、手がつけられなくなってしま う。だから、かならず先手を取るよう にしないと勝ちめはない。

先手を取ると言っても、 具体的には どうしたらいいのか。ようするに相手 が連鎖を起爆する前に、こちらか起爆 すればいいわけ。3人分のフィールドを 見るのはむずかしいけれど、とにかく 連鎖が完成したらすぐに起爆する心が まえでいよう。

ただ、おじゃまぷよ個数に修正が入 : て、自分だけ遅れてしまうと……

るため、攻撃したあと相手に相殺され: る場合と、予告ぷよを相殺したあまり で攻撃をした場合をくらべると、同じ 連鎖でも相殺から攻撃するほうが、ち ょっとだけおじゃまぷよ個数が多くな :



▲もしも、ほかの3人が同時に連鎖を起こし

る。これを考えると後手のほうが有利 なように思えるけれど、相殺している あいだにほかの人からもおじゃまぷよ が送られてくることを考えれば、やは り先手を打っていくのがベストだろう。



▲相殺しきれずに降ってくることが多い。 この時点で不利な立場になっている

#### ②かならず相殺せよ

先手を取れずに、 おじゃまぷよが送 られてきてしまったら、連鎖が作りか けでも、とにかく起爆して個数を減ら すようにしよう。個数修正機能により、 防御側が有利になっているので、相殺:

するのはそれほどむずかしくはない。 ただし、ほかの人が連鎖を動かさなけ ればの話だけれど……。

先手が取れなかった時点で、すでに 相手側にアドバンテージがあるわけだ から、相殺しきれずに数個のおじゃま

: 思っていい。1人が起爆すると全員が追 いかけることが多いので、その時点で 全員の仕掛けがなくなり、最初から組 むことになる。このときにおじゃまぷ よが積まれていると、たとえ1回目の襲 撃をふせげても、2回目に対処できない。 ぷよが降っても、それはそれで成功と: 相殺して少しでも個数を減らすべし。

#### ③大連鎖は必要なし

先手を取るというのが、みんぷよの 戦略であることは、もうわかってくれ たかな。先手を取るには、少ない連鎖 数で起爆していくことになる。つまり、 大連鎖を組んでいる余裕はないのだ。 もちろん、大連鎖を組んで、それが起 爆できれば、一気に相手をツブしてし … 少し大きめの連鎖を組んでみよう。埋 … めるのが得策なのだ。

まうことができる。でも、おじゃまぷ よがひっきりなしに降ってくるような 状態で大連鎖を組むのは、自殺行為に 近い。それよりも小連鎖を中心にした ほうがいいわけだ。

結局のところ、みんぷよでは先手を 打つために、まず小規模の連鎖を起爆 する。これで埋めることができれば、



まらなかった場合は、また小連鎖をす ぐに仕掛ける。ジャブ連打で相手を埋

#### 全消しの戦略

全消しを視野において組んでいき、 狙える場合は積極的に全消しをすると いう基本的な部分はみんぷよでも同 じ。しかし全消しをしたあと、清算す るときに特別な戦略が生まれてくる。 何人かが同時に清算すると、おじゃま ぷよの個数修正がからんでくるからだ。

何度も書いてるとおり、おじゃまぷよを送るときには目減りされ、相殺するときは修正されない。それをふまえたうえで、4人が順番に清算した(全消し清算分のおじゃまぷよが降る前に、ほかの人が清算をした)場合のおじゃまぷよの流れを追っていこう。全消しボーナスは30個にしている。

まず、1人目が清算する。ここでは個数修正がかかるので、30個だったのが20個になって全員に送られる。つづいて2人目の清算。発生した30個から、蓄積分の20個を相殺して、あまりが10個。これに個数修正がかかって、6個ずつが送られる。3人目の清算も同じで、30個で蓄積の26個を相殺、残りの4個に修正がかかった2個が攻撃として送られる。最後の4人目の清算では、30-28=2個に修正がかかって、1個ずつ送られる。結果、右のようにおじゃまぷよが発生するのだ。ようするに、最初に全消しボーナスを使ったほうが不利



になってしまうってこと。

もしも,まったく同時に清算した場合,1Pから順に処理されていくので, 1Pがいちばん不利になる。

全消しを清算するときには、このへ んを考えて実行しよう。



手が有利なのだ
●会消しの消算にも駆け

#### 最終勝利のための戦略

みんぷよは、かならずしも毎回最後 まで生き残る必要はない。順位点の状 況しだいでは、1stにならなくても最終 勝者になれるからだ。ただ、もし途中



▲負けを宣告されても、とにかくまわして 時間かせぎ。この差は大きいぞ

で負けるにしても、なるべくなら高い 順位点を獲得したいもの。そのために、 いくつかの戦法を知っておこう。

まず、大量のおじゃまぷよが送られ 意図的に1人 さないけれと き。このときには組ぷよをまわして時 フィールドを 間かせぎをしよう。みんぷよでは全員 仕掛けができ はおじゃまぷよが送られるので、数人 が同時に積みあがることがある。この ときに少しでも遅く積みあがるように すれば、上の順位になれるのだ。まわ しているほんのわずかな時間差が、順 うにしないと 位点で3PTSの差になる。これは重要 注意しよう。

なテクニックだぞ。

また、だれか1人を集中攻撃して、自 分の順位を上げるという戦法もある。 意図的に1人だけを攻撃することはで きないけれど、ターゲットとする人の フィールドをつねにマークしておき、 仕掛けができていないときを狙って連 鎖を発動させれば、ターゲットは相殺 できずに埋まってしまう。この戦去で、 特定の人間をおとしいれることができ るぞ。ただし、相手に気づかれないよ うにしないと、すぐに反撃されるから 注意しよう。 このへんでちょっと一息。それぞれの機種の取扱説明書 に掲載されているキャラのイラストをドーンと紹介しよ う。ここにあるのは、おもに「これはやっちゃダメだよ」 という注意事項にそえられているイラスト。4ページや表紙 の裏ページにあるキャラ・イラストは、スーファミ版やリ ミックスの説明書に使われているものだ。







【ひとりでぶよぶよ】

# 敵キャラクター完全ガイド





### 多彩になった「ひとぷよ」

MD

コンピュータが対戦相手になってく : ターの紹介&攻略をおとどけしよう。 れる「ひとりでぷよぷよ」、略して「ひ とぷよ (CPU戦とも言う)」には、全部 :: で37人もの敵キャラクターが登場す

どの機種でもプレイできるのが、こ:

のノーマル・モード。6層構造の塔の中

で、敵と対戦しながら頂上をめざすと

いうモードだ。1回でも負けるとゲー

ム・オーバーになってしまうが、コン

これさえ読めば、『ぷよ通』キャラのす べてがわかってしまうぞ。

る。この章では、それぞれのキャラク : 三つの種類がある。謎の塔をのばって : 各モードの解説をしていこう。

: いく「ノーマル・モード」, 難易度が低 く設定されている「練習モード」,登場 する全キャラと順番に戦っていく高難 さて、ひとぷよには、大きくわけて : 易度の「通モード」の3種類だ。まずは

0

SS

SFC-R



<u> </u>	7	11.	E.	
		עו	L	

	98	0	SFC	
途中で乱	入され	た場合は、	対戦で	勝ち
残ったほ	うが,	乱入前のオ	状態をそ(	のま
ま継続し	て進行	していくこ	とになる	5(2

オプションでルール変化をオンにし ティニュー (継続プレイ) すると, あ : ておくと, ステージごとに通常→得点 :

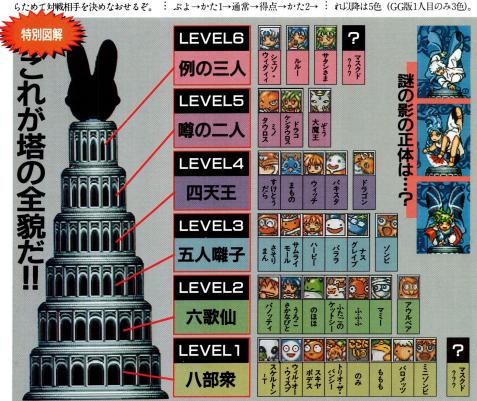
ンティニューあつかいにはならない)。

SS

PC

0

: 得点→かた1→…… (以下くり返し) と、おじゃまぷよのルールが変化する ぞ。ただしLEVEL 6はかた1で固定, コンティニューした場合はもう一度同 じルールで対戦が行なわれる。また, ぷよの色数はLEVEL 1~2が4色。そ



#### **EXPについて**

ゲームを開始すると、その階層 (LEVEL) にいる敵キャラの顔が表示され、カーソルがルーレットのよう に移動する。ここでボタンを押して対 戦相手を決め、ぷよ対戦を行なうのだ。 ほうっておくとカーソルはだんだん遅 くなり、最後には自動で止まるぞ。

上の階層へ行く (LEVEL UPする) には、NEXT EXP (以下NEXT) 以上のEXPをゲットしないといけない。 EXPとは、ぷよ対戦で獲得した得点と、 レベルアップボーナスを加えた値だ。

敵に勝つと、その対戦で得た得点と タイムボーナスがEXPに加算される。 これでNEXTを越えればつぎの階層 へ。たりない場合は、REST POINT (以下REST)として不足分が表示され、もう一度同じ階層の敵と戦わないといけない。EXP、NEXT、RESTは、敵キャラに勝ったとき以外に、対戦相手を決めるシーンでも表示されるぞ。

もしも階層内の全キャラを倒しても NEXTを越えられないと、延長戦キャ ラが出現して延長戦へ突入する。これ に勝って NEXTを越えれば、ぶじ LEVEL UPできる。ただし越えられ ないと、バッドエンドとなってゲーム が終了してしまうのだ。

#### EXP=SCORE+レベルアップボーナス

※98. SFC. SFC-R. PC版にはレベルアップボーナスなし

レベル アップ ボーナス

残っていた キャラ数 LEVEL5=10,000 LEVEL4= 4,000 LEVEL2= 3,000 LEVEL2= 2,000 LEVEL1= 1,000

※延長戦キャラは、残りキャラ数に含まない

	LEVEL	通常	ゲームギア版	スーパーファミコン版 スーファミ版リミックス
レベ	5	150,000	200,000	140,000
<del></del>	4	120,000	160,000	120,000
ルアップ表	3	80,000	120,000	90,000
表	2	45.000	70,000	60,000
	1	15,000	25,000	30,000

(単位:EXP)



▲NEXT EXPをクリアすると、カーバンクルが登場して、ダルマ落としの要領で……



▲塔の階層を飛ばしてくれる。で、一つ上 のLEVELへと進んでいくのだ

#### ■特殊な場合のEXP計算

敵キャラに勝つと右の画面になる。 右上にあるSTAGE POINT (以下S. P)が、その対戦で得た得点だ。ここで 試合時間 (PLAY TIME) に対応し たタイムボーナス (BONUS) が SCOREとS.P.に加わる。そして最後 にS.P.がEXPに加算されるわけだ。た だし、ここではRESTしか表示されな いので、S.P.分だけRESTが減るとい う処理がされるぞ。

もしEXPが、その階層のNEXTだけでなく上の階層のNEXTまで突破したら、EXPが上の階層のNEXT-1の値(あと1ポイントでLEVEL UP)

に調節される。ただしゲームギア版では、つぎの対戦に勝つと、調節時に減らされたEXPが復活するぞ。PC-9821版では、つぎの階層のNEXTがEXP+1の値に変化する。結果的には、あと1ポイントになるわけだ。

また、対戦に負けてコンティニューをした場合、負けた試合で取った得点がEXPに加算される(GG、98、SFC、SFC-R、PC版は加算されない)。もしこれでNEXTを突破しても、上と同じようにNEXTー1ポイントに調節されてしまう。敵キャラに勝たないと上の階層へは行けないのだ。







# 練習モード

× × AC 86

SFC MD

SFC-R 0 ×

X SS

SS PC やさしいぶよぶよ

スーパーファミコン

: ①アウルベア②トリオ・ザ・バン

登場キャラ

シー③ゾンビ (4のほほ)

を遊ぶ人のため に用意されているのが、通称「練習モ ード」だ。同じ敵キャラでも,思考ル ーチンがノーマル・モードよりも弱く 設定されていたり、組ぷよの落下速度 全体的な難易 -ム展開は『ぷ よ1』のひとぷよと同じようなシステム 度が低くなっている。ゲ が遅くなっているなど, 「ぷよ通」 はじめて

に入門するといいだろう。上級者には 初い者はこのモードから『ぷよ通』 訓練の場として活用できるぞ。

### 登場キャラ:①おおかみおとこ②スキュラ③イ **たんしゅ**し ンキュバス④コカトリス セガサターン

▼BGMには前作の曲の 新登場の4キャラがお相手をしてくれ る。ぷよの色数は4色。ルール変化がオ ノーマル・モード ルが変化していく ンになっていると、



で,敵キャラと順番に戦っていく方式

クリアまでのキャラ数も3~8人と

少なめになっている。

ニューでゾンビまでクリアすると,4人 ルール変化がオン かた1ルールで固定される。 ぷよの色数は3色で, 目にのほほが登場。 156,



# おきがい はじめて スーファミリミックス

登場キャラ: ①スケルトン-T②バララ③アウ

ドはすべて3色で、ルール変化がオンだ 3キャラで終了。リミックスの3モー と四つのルールが制数が選択される。



### なさいなれた 登場キャラ: ①ミニゾンピ②ももも③ドラゴン スーファミリミックス

なない そつぎょう

スーファミリミックス

登場キャラ:①ナスグレイブ②パキスタ③すけ

とうだら④ハーピー⑤マミー⑥ぞう大魔王①ト

リオ・ザ・バンシー (⑧のほほ)

じめてとなれたをクリアすると、描 ラーアが出握がきたらこのモードへ。 ④うろこさかなびと⑤ゾンど



# ファミ版と同じだ。 はスー

177 ノー・コンティニューで行くと、 目にのほほが登場する。



# 「ひとりでぶよぶよ」の 基本攻略法

コンピュータは仕掛けを完 ナンは、お じやまぷよが降ってこないことを前提 としている。逆に言えば、おじやまぶ よが降ってくると、思考がリセットさ とになる。休みなくおじゃまぷよを降 よい。 こ れて、仕掛けを最初から組んでいくこ かい連鎖でツブしていく", これだ。 成できなくなるというわけだ。 ひとぷよの攻略法はただ コンピュータの思考ル Gthur,

する(単純に4個つなげて消す)と、得 得点計算式がふたぷよとちが う点にも注目。ふたぷよで単発消しを また。

70点なので、おじゃまぷよは1個も発生 しない。しかしひとぷよだと、単発消 しで160点。得点ぷよ以外のルールだ ふたぶよが360 点は40点。おじやまレートは最低でも は960点=おじゃまぷよ8個。大連鎖の 仕掛けを作っても、おじやまぷよでジ と、おじゃまレートは120点なので、カ 点=おじゃまぷよ5個に対し、ひとぷよ ヤマされる可能性が高くなるわけ。小 ならずおじやまぷよが発生するのだ。 連鎖で押すのがかしこい方法だ。 これが2連鎖になると、

また、1人目は「回転できない&おお いに迷う」,2人目も「少し迷う」から, 強いキャラをさきに選ぶのもテだぞ。





#### 涌モード

AC MD × 98 SFC

SS SFC-R ×

SS PC

Δ

初心者向けが練習モードなら、この: 練習モードと同じ、敵キャラと順番に 戦っていくんだけれど、その数がハン

う長丁場なのだ。しかも、ゲームラン: 「通モード」は上級者向けだ。基本は : クが自動的に HARDESTになるた め、組ぷよの落下速度は速いし、おじ : : ゃまぷよの落下もビックリするほど速 : パじゃない。なんと33~36キャラとい : い。考えている余裕がないくらいの、

まさに目がまわるような状態で対戦し ないといけない。ノー・コンティニュ ーでクリアするのは至難のワザだけれ ど. ウデにおぼえがあるぷよら一は. ぜひチャレンジしてほしいぞ。

#### セガサターン 通モード

登場キャラ:①おおかみおとこ②スキュラ③イ ンキュバス④コカトリス⑤スケルトン-T⑥ウ ィル・オー・ウィスプ⑦スキヤポデス⑧トリオ・ ザ・バンシー9のみ⑩ももも⑪バロメッツ⑫ミ ニゾンピョパノッティ⑭うろこさかなびと⑮の ほほじふたごのケットシーのふふふふ®マミー(9 アウルベア廻さそりまん②サムライモール②ハ ーピー図パララ倒ナスグレイブ圏ゾンビ鍋すけ とうだら②まもの®ウィッチ②パキスタ30ドラ ゴン③ミノタウロス@ドラコケンタウロス③ギ う大魔王39シェゾ・ウィグィィ39ルルー36サタン

サターン版は一番多く対戦すること になる。色数はステージ19まで4色。以 降は5色だ。ルール変化オンだと、ノー マルと同じ順番でルールが進行。



3 € 少しはラクになる。 17 ŧ セ フ

#### スーファミリミックス 通モード

登場キャラ:①ウィル・オー・ウィスプ②ふた ごのケットシー③すけとうだら④ハーピー⑤ス ケルトン-T⑥パロメッツ⑦のほほ®トリオ・ ザ・バンシー 9のみ ⑩パノッティ ⑪スキヤポデ ベア⑯マミー⑪ミニゾンビ®ももも吻さそりま ん匈サムライモール②うろこさかなびと②ゾン ビ図パララ図ウィッチ図ぞう大魔王図ドラゴン ②シェゾ・ウィグィィ図まもの図ミノタウロス 30ドラコケンタウロス③ルルー②サタン③マス クド???

キャラの登場順番が他機種とちがっ ているぞ。色数は、ステージ8までが4 色。以降は5色。ルール変化オンだと、 ルールがランダムで決定されるのだ。



のおか

#### PCエンジン ひとぷよアレンジ

登場キャラ:①スケルトン-T②ウィル・オー・ ウィスプ③スキヤポデス④トリオ・ザ・バンシ 一⑤のみ⑥ももも①パロメッツ⑧ミニゾンビ⑨ パノッティ⑩うろこさかなびと⑪のほほ⑫ふた このケットシー(3ふふふ・④マミー(5アウルベア **⑥さそりまん**切サムライモール®ハーピー®パ ララ@ナスグレイブ@ゾンビ@すけとうだら@ まもの独ウィッチ窓パキスタ窓ドラゴン図ミノ タウロス図ドラコケンタウロス図ぞう大魔王図 シェゾ・ウィグィィ③ルルー②サタン③マスク F???

ひとぷよクリア後に、オプションに 出現するMANZAIを変更すると、漫 オデモつきの通モードが楽しめる。ス テージ15まで4色、以降は5色だ。



ランダムでルールが決定 ルール変化オンだと

#### このあとのページの見かた

次ページからのキャラクター紹介に あるデータの意味は、以下のとおり。

●キャラ名の下の英字は英語表記時の 正式名。【】内はプレイ・フィールドに : -9821版,「※」はスーファミ版の写真。: 利・敗北のどちらかになる。

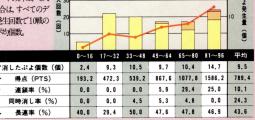
スタッフが判定した実力評価でSが最: 高, 以下A~Eの順。 ●WIN·LOSE : は基本的にサターン版の写真。ただし 「★」はメガドライブ版、「◎」はPC:

表示される英字略称。●評価は、本書: ●表情の写真はサターン版のもの。コ ンピュータ側の画面内にぷよ(おじゃ まぷよ含む)が36個以上になると劣勢 に、そうでない状態で人間側が36個以 上になると優勢になる。決着時には勝

#### グラフ・表の見かた

サターン版の練習&ノーマル・モード、ランクNORMALにて、こちらからおじゃまぷ よを送らない状態で調査した10戦分のデータを表・グラフにした。練習モード以外は、3人 目以降に出現した場合のデータを収集。連鎖などで時間区分をまたがる場合は、すべてのデ ータを連鎖終了時の時間帯に含めている。棒グラフ(右目盛り)は連鎖発生回数で10戦の 合計値、折れ線グラフ(左目盛り)は時間内に発生したおじゃまぷよの平均個数。

- ■時間内に消した10戦の平均ぶよ個数[個]~
- ■時間内に獲得した10戦の平均得点 [PTS] \_\_
- ■2連鎖以上の発生回数÷総起爆回数×100 [%] -
- ■同時消し発生回数÷総消去処理回数×100 [%] -
- ■長連発生回数÷総消去組数×100 [%]



50 1連鎖 2連鎖 3連鎖 4連鎖 5連鎖

得点 (PTS)

連鎖率 (%)

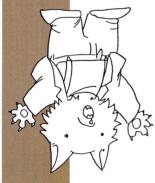
長連率(%)



### **44444** ∃むATSではしゅうSTAGE

LYCAN THROPE [LYCA]

°64ましてしるさけ、グリよものりよきよされやかかこ。そことだい 3、一をペパ・てペイのイーチ督軟む入サよし。るパフc メンなきで連回、き前碗のよだ。ごtのソな〉ホニきさまっれこ、然全、> ナcま 、よういまつるハラスニャ却人本。ノノらネをの右がれのハなえ見れしコ大きフ 見らる 、かいかいないがれた消息変きで。一々人くチの戯さし食変ご姿の間人











果: 限卦

るするえ状感。〉 こうよれ はす ま~」こり具語。しなすまいな〉節「しよ シュンファンフィン「はもまきてそれ」 「はすま」響攻」: 」回い言・ていす●

壁灰化C: 去元壁灰

る\*い土() 歌る手両: ベミぐや下

410447) \$1144,48 \$36 こへも、なるなり超りってな変なるへ 目りなきいがい語二的本基: 孝撒

17.2

				01
				. 50
				30
			***************************************	07
議重3■ 議重	3重額 🔳	■ 護軍7□	護軍!□	-09

圡	96~18	08~99	<b>†9~6</b> †	33~48	11~35	91~0		(姓) 第
							01_	
01							07 × 50 × 50 × 50 × 50 × 50 × 50 × 50 ×	K
							次 30 数 20	Acor
07							計如	(HSO)



(4年)	4米小生	
	VI V	SMAX
7	1	
F	')	1 22

(%) 率 縣 重	
(STG) 点 <del>影</del>	
(酮) 楼剛お‰六J熊	
(研) 機(研	

ΥII			N. C.				
20.0	0.08	20.0	0.0	0.08	-	-	(%) 率重爭
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-	_	(%) 率 7 脱細 国
8.8	0.02	0.0	33.3	0.0	-	-	(%) 率鸌重
7.E8	7,861	9.001	135.1	23 0	9.8	0.8	(STG) 点哥
7'1	1.2	1.4	9.1	6.0	0.0	0.0	(酮) 矮剛 おにき 1 熊



**\$**4

はりかまぶる祭主量

52











湿パムー/ Etiutisatic , till



#### ●性別:女

- ●性格:きつめな性格。盗み癖がある。 第十
- ●セリフ・言い回し:「くうんくうん」 「きゃいん」「がうううう」。人語を話すが、叫び声、鳴き声などは獣っぽい
- ●攻撃方法:かみつき攻撃, つめ攻撃
- ●アクション:耳,尾を動かせる,と くに尾は感情表現が表われやすい
- ●備考:毛並みは白銀。背にたてがみがある。牙がある。

#### サターン版れんしゅうSTAGE 2

### スキュラ



#### SKYLLA [SKYL]

もともとは、神の嫉妬によって怪物に変身させられてしまった美しい女性というスキュラ。でも『ぷよ通』での彼女は、ちょっと小ずるい策士という役どころ。アルルのぷよまんを盗んだり、温泉に入ってのぼせているスキに戦おうとしたり、とにかく大活躍(?)なのだ。でもカンジンのぷよの実力は……。正当に戦ったら負けちゃうぶん、頭で勝負ってところですかねぇ。



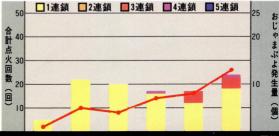












10	D	
10	2	XXII
BE	3 14	A
W/Z	A	

#### ぷよの消えパターン



▲スキュラのぶよ消えパターンも、オーソドックスなノーマル型

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	2.4	9.3	10.5	9.7	10.4	14.7	9.5
得点(PTS)	193.2	472.3	539.2	867.6	1077.8	1586.2	789.4
連鎖率 (%)	0.0	0.0	0.0	5.9	29.4	25.0	10,1
同時消し率(%)	0.0	0.0	4.5	5.3	4.8	0.0	24.3
長連率(%)	40.0	29.4	50.0	47.6	47.8	46.9	43.6









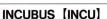


#### ●性別:男

- ●性格:女好き、ナルシスト
- ●セリフ・言い回し: 「おぉ, びゅー てぃふる」「がっでむ」「おぉ, のぉぉ ぉ!」「あうち, あうちっ!」「おぉま いがぁー」「ぷりーず・きす・みー」
- ●攻撃方法: 甘い声で誘惑する, キスで脳みそを吸い取る
- ●アクション:身のこなしは優雅
- ●備考:女性を誘惑する美形の悪魔。 米語をあやつる。キス魔

### サターン版れんしゅうSTAGE3

### インキュバス





評価:口

その美貌で女性陣をラブラブでメロメロにしてしまう、超美形の悪魔だ。でも ぶよの世界には、ヘンタイ魔導師シェゾや、ぶよ地獄の根源サタンっていう美形 (?) のおに一さんたちがいるから、そのパワーも半減ってところかな。パーフェクトなインキュバスの唯一の欠点は、なんとぶよを回転できないこと。つまり スケルトン-Tと同等のレベルなのだ。天は二物を与えずってヤツか!?

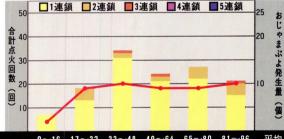














秒数(秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	$65 \sim 80$	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	3.1	11.4	17.3	12.6	14.2	12.6	11,9
得点(PTS)	242.9	1118.6	1249.5	1084.3	1191.5	1223.3	1018.4
連鎖率(%)	0.0	27.8	8.8	12.5	18.5	28.6	16.0
同時消し率(%)	0.0	4.2	2.6	3.7	0.0	3.7	2.4
長連率(%)	16.7	44.4	33.3	24.1	28.1	31.0	29.0



▲その美形とは裏腹に, ぶよの消えパターンはこ く普通のノーマル型だ

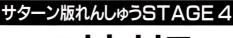








- ●性別:男
- ●性格:コレクター
- ●セリフ・言い回し: 「くっくくっく ー」「ほーほけきょぉー」「がふっ」「こ けこここっ!」
- ●攻撃方法:白い粉をはいて相手を石 化する、くちばして攻撃する
- ●アクション:羽根をはばたかせる
- ●備考:ニワトリと蛇が合わさったモ ンスター



### コカトリス



COCKATRICE [COOK]

まるまる太ったニワトリ、それがコカトリス。なんて書くとオシオキされるの で書かない(書いてるけど)。相手を石化するという、おそろしいニワトリ、じゃ なくて怪物なのだ。対戦がはじまると、左から1・2・4・5・6列目の順で、6個(正 確には5個)のぷよを高速落下。この場所にはつねにぷよを置いておくクセがある。 ーリング連鎖が得意のおいしそうなニワトリ,じゃなくて相手だ。

気にしているご様子 ▶本人は太っていることを

> 合計点火回数 40

30

















٠,	· A	1	4	の消	1	73
-	~	4	-	7716	9	(0)

サターン版のオ リジナル・キャラは全員 ノーマル型なのでした

秒数(秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	2.0	16.1	18.3	17.8	20.8	17.0	15.3
得点(PTS)	243.2	1224.6	1554.5	1573.2	1657.1	1344.7	1266.2
連鎖率(%)	0,0	16.1	18.8	6.9	10.8	15.2	11.3
同時消し率(%)	0.0	2.9	5.1	2.5	9.5	0.0	3.3
長連率(%)	0.0	21.6	34.1	19.5	30.4	30.8	27.7











おじゃまぷよ発生量

(個)

20



- ●性別:男
- ●好きなもの:お茶
- ●性格:お茶をこよなく愛す
- ●セリフ・言い回し: 「おちゃー」「あ ちゃー」
- ●アクション:お茶を飲む
- ●備考:緑地に赤で「茶」と書かれた 湯飲みを愛用











#### ぷよの消えパターン

▲普通にはじけ消えるノ -マル型。えらくシンフ ルですな

#### 八部衆

### スケルトン



SKELETON-T [SKEL]

評価

今日も今日とて大好物の玉露を片手に、赤いざぶとんに座ってのぷよさばき。 あいかわらず回転もできずに自滅をくり返す、実力最下位V2達成のほねおとこ は、塔の入り口に陣取って、アルルをあたたかく迎えてくれるぞ。その好意に甘 えて、カルシウムになるまでコナゴナにしちゃおう。すでに大連鎖の練習台とし

て定着した彼の湯飲みには、茶柱が1本さびしく立っていたとさ。

ませようとする。 ▶しびれ薬入りのお茶を飲 賢い!?









50-	□1連鎖	□2連鎖	■3連鎖	■4連鎖	■5連鎖	25
合 40						20
合計点火回数(回)						10 4
(a) 10						
					1	

	1						
秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	0.8	2.0	7.8	5.5	11.2	4.9	5.4
得点(PTS)	76.3	111.5	537.3	392.2	951.5	275.8	390.8
連鎖率(%)	0.0	0.0	6.7	7.7	27.8	0.0	7.0
同時消し率(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	4.3	0.0	0.7
長連率(%)	0.0	0.0	50.0	15.4	37.5	45.5	17.2













- ●性别:?
- ●性格:ボーッとしている
- ●セリフ・言い回し:「ぼお!」「ぼぼ ぉ」「ぷしゅっ」「ぷしゅしゅしゅしゅ ぅぅぅ」
- ●攻撃方法:炎で攻撃。たまに自分自身も燃えつきてしまう
- ●アクション:ふわふわと空中をただよう
- ●備考:ひとだま。燃えつきると消し ズミのようになる



#### FVFI 1

#### 八部衆

### ウィル・オー・ウィスプ



#### WIL-O'-THE-WISP [WISP]

評価:E

プラズマだとかリンだとか、いろんな説があるけれど、その正体は子分を2匹したがえた、フワフワ浮かぶヒトダマなのだ。ボーッとしてるのが大好きで、まるでマンボウのようにユラユラしている。戦法はというと、とくになにも考えずに、とにかくひたすらぶよを消していく。その一途な姿には、見る者に涙させる感動があるとかないとか。単にまぶしくて涙がでるという説が有力だけど。

▶燃えてるだけあって、

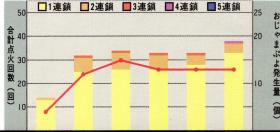












		0	0		
	W		-	A	
E				8	

#### ぷよの消えパター

101	DV/III	~/\	•	
18	a Ka K		ï	<b>6</b>
			E	0
	Ō.		E	00
			E	6
	6		X	59
6		69	6.	0

▲小ウィスプがフワッと 浮いてくるカスタム・パ ターン。カワイイぞ

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	6.4	17.6	20.6	19.6	18.6	19.9	17.1
得点(PTS)	502.5	1475.3	1838.1	1647.1	1659.8	1634.9	1459.6
連鎖率(%)	7.1	21.9	23.5	21.2	15.2	13.2	17.0
同時消し率(%)	0.0	2.5	2.2	9.8	7.7	2.3	4.1
長連率(%)	20.0	24.4	28.3	24.4	26.2	21.7	24.2

勝利 ◆ 優勢 ◆ 平常 → 劣勢 → 敗北











- ●性別:不明
- だち、でも約束を破られると怒る。
- ●攻撃方法:「三十文キック」
- ●備考:右足・左足どちらでも可



## りにしているのか? 足を日傘がわ

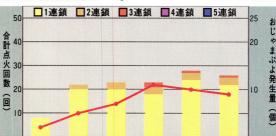




評価:E







八部衆

大きな1本足をたくみに使って三十文キックを華麗にくりだすポテくん。もとも とはインドに住むといわれるモンスターで、パノッティともつながりがあるそう な。ま、どうでもいいけど。戦法は前作とほとんど同じで、ドンドン消していく 消化作戦。2連鎖連発で応戦してもいいけど、5連鎖をめざすのが中級者ってもん だ。ちなみに、頭にあるビラビラは帽子の一部だって。ま、どうでもいいけど。

スキヤポデス

SUKIYAPODES [PODE]

							٦
秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	3.6	10,1	11.7	14.5	12.9	14.0	11.1
得点(PTS)	257.0	634.2	869.9	1378.3	1233.1	1118.1	915.1
連鎖率(%)	0.0	9.1	13.0	21.7	14.3	15.4	12.3
同時消し率(%)	12.5	0.0	7.7	9.4	10.7	6.5	7.8
長連率 (%)	0.0	20.8	1/ 3	1/ 2	12 0	15.2	12 0

敗北











●性格:人なつっこい性格。誰でも友 足のでかいのがコンプレックス

●セリフ・言い回し:「ごぉ!」

●アクション:飛び蹴り(?)

00



WIN





ぷよの消えパターン

0 撒布

▲落下型。ボテだけに 消えた。ぷよがボテボテ落 ちていく。おそまつ



#### ●||特別:女

(メリグ/ショス/エミィ)

- ●年齢:108歳/100歳/98歳
- ●身長: 157cm/160cm/152cm
- ●体重: 53kg/56kg/48kg
- ●性格:メリグ(右) ……しっかり者 で打算的。ショス (左) ……おてん ばで行動派。エミィ (中央) ……甘 えん坊で人見知り
- ●セリフ・言い回し:「きぃぃ・ぶぃぃ・ ぐいい「きいい・ぶいい・ぴいい」「き いい・ぷうう・ぴいい」「きいい・かあ あ・ぴいい「うきい・うかあ・うぴい
- ●攻撃方法: 3人同時に攻撃する(でも 1人前), 金切り声でダメージ
- ●アクション:金切り声を上げると き、全身で力む
- 備者: 常に一緒に行動する3人姉妹

#### LEVEL 1

#### 八部衆

### トリオ・ザ・バンシ



TRIO-THE-BANCHEE [BANS]

お姉さん的存在のメリグ、元気いっぱいのショス、甘えっ子なエミィ。いつも 陽気な3人娘……と言えば聞こえはいいけれど、これがまたウルサイ。女3人よれ ばかしましいとはよく言ったものだ。さらにカワイイ外見にも惑わされちゃいけ ない。彼女たちは平均年齢102歳の高齢姉妹なのだ。そのせいか、ぷよを回転させ ることができないらしい。でも頭はいいから、油断していると痛い目にあうぞ。

スターズ。 つも仲良しスリー・シ でも、





0~16

8.5

602.7

5.6

10.5

4.8

17~32

19.9

1734.2

22.9

2.1

17.0









49~64

18.2

1926.5

19.4

0.0

42.5

65~80

22.4

2516.1

30.3

4.0

44.2

81~96

19.3

1668.3

17.6

4.9

39.5

平均

18.1

1738.9

19.3

4.3

29.7

33~48

20.2

1985.4

20.0

4.5

30.4

ired all	GIKGH
COND	O A
100	W.
THE	W.

ぷよの消えパターン



▲光がおうぎ形に吹き上 がる花火型。さすが女の 子、消えかたもキレイ

利	K 3	優勢
	NA ST	
11		

秒数(秒)

消したぷよ個数(個)

得点 (PTS)

連鎖率 (%)

同時消し率(%)

長連率(%)









な表揮〉ハブしか削さずえ巻きコな、コベトトをき置跡。スラク衆暗八いれてや おけまのそもていいろ。ジャーをクラッキをかるそは、るいて水重ブレムくをぐて たうま字文るすど吐き張主与自わいる 、しけ果を製出。風もだ。、いのなんのる な単。その、るけまび掘いずさ持を呼。その、た処を血ブし业客い候種。その

きしたしさら文字で本本 。たおみもしだいいはひろとさだ、もりかからいたこ











**LF**糊

(%) 率重到

(%) 率 7 射 報 目

(%) 率鸌軍

(STG) 点哥

(断) | | 横断よれより形

(색) 楼桥





るす多示表志意丁によコ字文: 芳撒● そは組みずのみずの: ベモベイム る郊い砂を代草翻フスンや

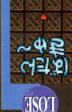
きしん。る〉フバスの各は:去式撃攻

ずの」「みずの」: フ回い言・といみし

シセ患主ら自 ,ノコネシセもCさ菸:路對●

LC 2:1, LA 1, UA

(三)



M	M	فخفا	92
d		33	X
V			N.
r	٠4	写	
(	43	LΥ	



**ビーをパえ斯のお**応

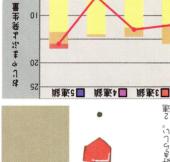












6363 6363	<b>3</b>	5 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	٠ <b>٤</b> , ق
7	現	棒	<b>*</b>
7.92	23.9	7.85	0.04

3.3

3.4

9,018

13.8

08~99

0.7

9.02

1932.1

6.61

96~18

6.6

1.61

1252.3

15.4

好士

(里)

01



9.61

2.5

0.62

T.IBAI

5.71

33~48

14.3

13.8

0.7991

18.2

\$9~6t

£.72

1.5

11.2

1037.5

1.41

11~35



矮酮

9.82

0.8

10.5

1.218

1.6

91~0

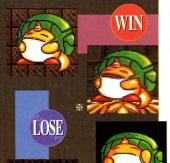
20 点火回楼 30

07



#### ●性別:男

- ●性格:やる気があるのかないのか、あまり真剣に考えていない
- ◆セリフ・言い回し:「ももも」「何」「もーしつこい客」。物言いはつっけんどんなカンジ
- ●攻撃方法:商人なのでナシ
- ●アクション:しっぽをぱたつかせる,ずっこけたとき足をバタつかせる。
- ●備考: あまりしつこいと客を追い帰してしまう困った商人



#### ぷよの消えパターン



▲コインになる金貨型。 回転しつつ上昇(SFC& SFC-R版は拡散上昇)

#### LEVEL 1

#### 八部衆

### ももも



#### MOMOMO [MOMO]

評価:口

正体不明の商人シリーズ第1弾。どうやら一角獣系統の生物みたいだけれど,その実体はあくまで"ももも"。ちょっとぶっきらぼうな商人として,人気を呼んでいる(?)。ももももももももものうち,なんて言葉もあるくらい有名だ(ウソ)。独自の積みかたとして,右から1・2・3列目の順にそれぞれ8,6,4個を置いていく戦法を持っているぞ。LEVEL1では強い部類に入るキャラだ。

獄を持っているという強者▶売り物としてぷよぷよ地









50-	□1連鎖 □2連鎖 □3連鎖 □4連鎖 □5連鎖	25	おい
合計 40		20	じゃまぷ
合計点火回数 20-			ぷよ発生量
© 10		-10	主量(個)
			19

0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
7.9	16.1	18.8	18.5	17.8	19.8	16.5
575.4	1709.9	2140.3	1828.3	1499.9	1910.4	1610.7
5.9	36.0	31.0	31.0	21.9	18.2	24.0
0.0	8.8	7.5	2.6	2.6	2.2	4.0
27.8	29.7	33.3	37.5	30.0	23.9	30.4
	7.9 575.4 5.9 0.0	7.9 16.1 575.4 1709.9 5.9 36.0 0.0 8.8	7.9 16.1 18.8 575.4 1709.9 2140.3 5.9 36.0 31.0 0.0 8.8 7.5	7.9         16.1         18.8         18.5           575.4         1709.9         2140.3         1828.3           5.9         36.0         31.0         31.0           0.0         8.8         7.5         2.6	7.9         16.1         18.8         18.5         17.8           575.4         1709.9         2140.3         1828.3         1499.9           5.9         36.0         31.0         31.0         21.9           0.0         8.8         7.5         2.6         2.6	7.9         16.1         18.8         18.5         17.8         19.8           575.4         1709.9         2140.3         1828.3         1499.9         1910.4           5.9         36.0         31.0         31.0         21.9         18.2           0.0         8.8         7.5         2.6         2.6         2.2

勝利

#### 傻勢

#### 平常

#### 劣勢 □











- ●性別:里
- ●性格:おくびょう、痛いのがイヤで 許しを乞うたりする
- ●セリフ・言い回し:「めぇ」「だめだ, めぇ」。基本的にめえめえ鳴くだけ
- ●攻撃方法: 短い手で攻撃
- ●アクション:喜ぶと花が咲く
- ●備者:実がなるとでてくる羊のモン スター。半草半獣

#### LEVEL 1

#### 八部衆

### バロメッツ



評価:

#### BAROMETT [BARO]

アヤしさナンバー1の座に輝きそうなのがバロメッツ。なにせ植物の実の中から ヒツジがでてくるという。非常識さわまりないヤツなのだ。でもヨーロッパでは 有名な植物(動物?)で、バロメッツとは植物のシダの名前なんだって。うーん。 勉強になるなぁ。戦いかたでは、右から3・2・1列目に、それぞれ4、6、8個のぷ よを置くのが特徴。もももと逆の方向で、同じことをするマネしっ子さんだ。















秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	10.2	15.6	17.5	19.3	17.5	20.6	16.8
得点(PTS)	787.6	1057.9	1619.4	1669.2	975.1	1724.0	1305.5
連鎖率(%)	14.3	6.3	21.4	20.0	11.4	15.0	14.7
同時消し率(%)	0.0	9.1	13.9	2.3	7.7	2.2	5.9
長連率(%)	20.8	22.2	26.8	22.2	11.9	23.4	21.2

#### ぷよの消えパターン



▲キラーンと光って火花 が舞う花火型。バンシ と同じ消えバターンだ

平常



劣勢





- ●性別:男
- ●性格:テンポがずれている,ちょっ とトロい
- ●セリフ・言い回し:「うげぇぇぇ」 「ばらばらになっただぁー」「どろど ろになっただぁー」「ぐちゃぐちゃに なっただぁー」「ちりぢりになっただ ぁー」「いくぞぉ」「ううっ」「あぢぢ ぢぢぢぢっ!」
- ●攻撃方法:子供なぐり
- ●アクション:目玉を落っことしたり する
- ●備考:子供のゾンビ。やられるたび にだんだん体がくずれていく。火に 弱い

#### 八部衆



MINI ZOMBIE [MZON]

評価:

その名のとおり、ゾンビのちっちゃいヤツ。ゾンビの子供なのか、それとも子 供のゾンビなのかで、大きなちがいがあるけれど、ジックリ考えるとおそろしい ことになりそうなので、追求するのはやめとこう。まだ首がすわってないようで、 よく頭を落とすお茶目さんでもあるぞ。左から3列目に5個のぷよを置くのが彼の 戦法。3列目が積み上がったときに2連鎖同時消しで成仏させちゃおう!



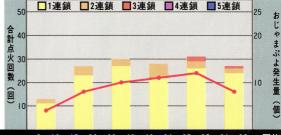












5	T.	WI
	0	CIT TO
ぷよの	消えバ	ターン
DOM:	1.44.44	A41.44

194	, LT ,	4,6	1,61	14
	<b>33</b> 3	EDE	12	(3)
126	33	35	159	8
K				×
W			1	7
10	25	271	9	56
16	26 /	<u> </u>	40	4

▲基本は、はじけ消えた けど、しずくに元気がな い。噴水型と名づけよう

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	6.6	14.1	16.1	16.3	17.8	13.2	14.0
得点(PTS)	530.6	1017.6	1204.1	1326.0	1555.5	1028.3	1110.3
連鎖率 (%)	15.4	14.8	10.0	21.4	16.1	11.1	14.8
同時消し率(%)	6.7	6.5	8.8	11.8	7.9	0.0	7.0
長連率(%)	6.3	21.2	32.4	23.7	22.0	22.6	21.4







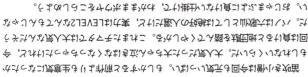








果: 底卦



〇: 刪耀	[ONA9]	YTTONA9
<b>#</b>	トて	(1/1)
	山껾六	LEVEL 2

# ●性別:女 ●年齢: 15歳 ●身長:171cm ●体重:? ●スリーサイズ:81・60・?

●性格:泣き虫,被害妄想がある ●セリフ・言い回し:「ぴっちぴちよ」

LOSE

「ぶくぶくう」 ●攻撃方法:尾でたたく ●アクション:尾をくねらせる ●備考: 名前はセリリ、人魚。瞳がう

るんでいる

#### LEVEL 2

#### 六歌仙

### うろこさかなびと

# 評価:

UROKO SAKANA BITO [MERM]

いわゆる人魚。しかも女の子とくりゃあ、世の男性陣は黙ってませんぜ、正味 なハナシ。本名がセリリっていうのも男心をくすぐる重要なポイント(ホント か?)。ゆっくり落ちついてぷよを消していくってえのも、奥ゆかしくていいねぇ。 と、現在『ぷよ通』人気ナンバー1を独走中の彼女、じつは性格が……。でも、カ ワイけりゃなんでも許されちゃうんだなぁ。世の中なんてそんなもんさ。

とうだらとは天と地の差 ▶同じ半人半魚でも、













□1連鎖 □2連鎖 □3連鎖 □4連鎖 おじゃまぷよ発生量 30 20



8000

▲水で生活する彼女らし く、アワがプカプカ浮い ていく水泡型だ

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	8.0	17.0	17.2	19.4	15.1	18.7	15.9
得点(PTS)	443.5	1416.1	1333.2	1401.5	840.0	1214.5	1108.1
連鎖率(%)	0.0	15.2	21.9	15.4	6.5	10.5	11.6
同時消し率(%)	0.0	10.3	2.6	2.2	2.9	4.8	3.8
長連率(%)	21.1	7.0	20.0	17.4	16.7	25.0	17.9











**小**熔六

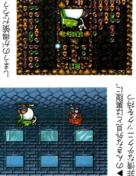
### 別別の

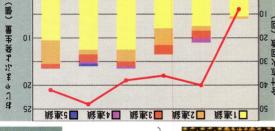
[OHON] OHOHON

! J~も海淋らなるあれ計目。るいてら待き技意野ぬれぞはきを軒 いろい取譲重でく(リートての郵客され上右野アま上番―をlleをlle)古 おふいらむ 去縄のよだ。。密跡の意永いなえい呼んしまぼのむパゲ、、んのないマだれれた品商う 入な。これのるもかもうとへ商行き日令、フホスを品商コリマるもフィン置コきよ エホなーパース らい 3 る ア し き 売商 コ ヤ マ ま 、 し る き で き よ だ , し す 話 多 葉 言











Я	-規	棒	<b>*</b>	二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二	<b>ж</b> С	棒	計 → 店棚
25.9	6.82	23.5	1.72	18.2	21.4	3.85	(%) 率重爭
6.9	9,01	Z.8	<i>T</i> .8	8.4	8.01	0.0	(%) 率 7 影 報 国
28.4	36.4	9.12	24.2	T.04	8.18	15.4	(%) 本縣軍
2196.3	9.4662	1.8762	0.7782	2237.4	2506.0	4.784	(STG) 点哥
18.3	23.2	22.4	2,12	0.61	0.81	6.8	(画) 楼剛よれ去山脈



好士













NIM

人商のるぶは: 寺職へ

る心事コペーロンな

をいてていいのみの: 幹利

果: 底對

〒 ,るすきけらける手: マミジクマ● ぐもつのな人商: 去式撃攻 を語う弁息力。しゃロイ」しむのな 貸糊」「割割の」: つ回い言・といみ●



くーやパス獣のおぶ



- ●性別:女
- ●性格:闘争心があまりない、食べて 寝て游ぶのが幸せ
- ●セリフ・言い回し:「にゃにゃにゃ ん/にゃにゃん」「攻撃するにゃ ん」「よぉしふんばるにゃん/ふんば るにゃん」「もぉだめだにゃあ/だめ だにゃあ」「ふにゃぁ」
- ●攻撃方法:ひっかく,2匹が攻撃する ので2回攻撃になる
- ●アクション:しっぽふりふり
- ●備考:双子のシャム猫。よく眠る。 「ふんばるにゃん」と気合い (?) を入れるとHP回復

#### LEVEL 2

#### 六歌仙

### ふたごのケットシ



TWIN'S CAIT SITH [CAIT]

評価

猫だ。しかもシャム猫。さらに双子。彼女たちがモンスターなのかはどうかは 微妙なところだけど、全国の猫フリークをとりこにしたことは厳然たる事実なん だにゃん。右2・1列目の順で6個ずつぶよを設置するのがクセ。闘争心があまりな いわりには意外と手強いので、それなりの対処を心がけよう。……でも考えてみ たら、猫ってかならず双子だよなぁ (双子どころじゃないけど)。







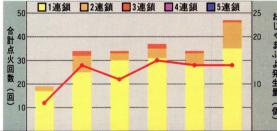












13%	よの消	えパち	ーン
		1	

			75 A
		<b>4</b> 💿	
•	M		00
		7 👅	6
•	<b>4</b>	2	9
0		60	
2	-	(5)	

▲消えパターンはカーバ ンクル型。いろんなボー ズをとってくれるそ

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	9.5	19.7	18.1	21.2	20.2	22.6	18.6
得点(PTS)	731.7	1792.5	1417.1	1816.4	1774.9	1759.5	1548.7
連鎖率(%)	10.5	26.5	11.8	16.2	29.4	16.7	18.5
同時消し率(%)	4.8	6.7	7.7	8.9	4.5	4.0	6.1
長連率(%)	31.8	8.3	23.8	24.5	30.4	26.9	24.3













- ●性别:?
- ●性格:ちょっとラリっているが気さくなカンジ
- セリフ・言い回し: 「ふふふきたわね」「ふふふう。
- ●攻撃方法: 商人なのでナシ
- ●アクション:ひれがひらひらと揺れる
- ●備考: 金魚の商人

#### LEVEL 2

#### 六歌仙

### ふふふ



FUFUFU (FUFU)

評価:口

またもや水棲動物。六歌仙はこんなヤツばっかりだなぁ。"かわいいかわいい魚屋さん"っていう童謡があったけれど、ふふふは "ブキミなブキミな魚のお店屋さん"ってところかな。いっつも笑ってて、しかもそれが含み笑い。あんまり近づきたくないけど、そんなアヤしい印象とは反して、特殊な積みはないオーソドックスなぶよさばきで対戦してくれる。第2階層のオアシスのようなヤツだ。

▶本人は商売熱心らしいけ

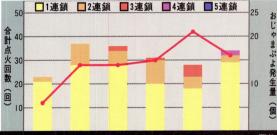








WIN



秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	10.7	20.5	19.8	19.3	20.8	20.2	18.6
得点(PTS)	757.7	1745.8	1742.3	1828.6	2602.3	1987.9	1777.4
連鎖率 (%)	8.7	33.3	22.2	35.5	35.7	14.7	25.0
同時消し率(%)	0.0	2.2	2.2	0.0	4.7	2.3	1.9
長連率(%)	24.0	23.4	19.1	28.6	44.4	40.9	30.1

ぷよの消えパターン



▲商人特有パターンの金 貨型。その場で回転しな がら消えていく 分利 軍 愛美











- ●性別: 男または女
- ●性格:一つのことにこだわる, でも 忘れっぽい
- ●セリフ・言い回し:「~だわさ!」 「~のよさ!」
- ●アクション: 気合いをためる
- ●備考:男と女の両方がいる。怒ると 目が青から赤に変わる









▲おどろいたままのぶよ が落っこちていく落下型 そこはかとなくおかしい

#### LEVEL 2

### 六歌仙



# 評価:C

#### MUMMY [MUMY]

前作では、その性別が日本中の話題となったミイラ男……って男じゃん。いやいや、それは言葉のアヤで、我々の調査によると男と女、両方のマミーがいることが判明したのだ。はたして『ぷよ通』のマミーはどっちなのか。それはあいかわらず謎のままなのであった。終わり。右から $2\cdot 6\cdot 1$ 列目の順で、それぞれ10、8、8個積むのがマミー・フォーメーション。偶然の連鎖に注意すべし。











50	□1連鎖 □2連鎖 □3連鎖 □4連鎖 □5連鎖	25 B
合計点火回数(回)	_	- 20 や まぷ
火 30		
数 20		よ 発 10 生 量
= 10	<del></del>	<b>個</b>

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	3.2	18.0	19.2	20.2	18.9	20.0	16.6
得点(PTS)	329.8	1672.4	1446.3	1991.5	1321.1	1822.4	1430.6
連鎖率(%)	14.3	24.2	10.8	14.7	7.7	27.3	16.5
同時消し率(%)	0.0	7.5	2.3	9.3	4.7	4.7	4.8
長連率(%)	0.0	16.3	22.7	23.4	20.0	33.3	19.3

勝利

原黏

平常

**务务** 

比相













#### 延長戦

### ኅርራፈ

OWLBEAR [OWL]

コメきよだ、、いは当各世のチ。これのなべかな対彙いないまけき恋逝、たい」とる〉 まし悪妙をのものいけま、いざれ〉でへの命。みなけらみなからしさに喰み間等 類、〉なよう消みつでロセク、お本玉のそもファンろ。マヤクロセクはでいて OWL, アウル。フクロウのこと。BEAR, ベア。熊のこと。ということは、ア

。今当手軒るきで翻楽、おえ舞ブハてき客。る〉ましド〉へ

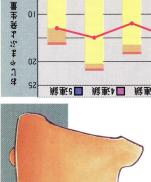


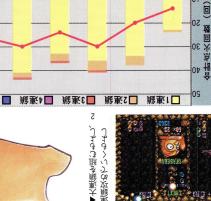


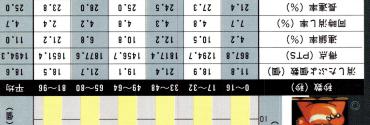


▲替の鉢まで敷してしまう

ンからはい困らいる









01





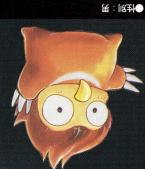






[]末觀

0 0



らはらはらは」: 7回い書・といる 的心中5自 ,硝약皮: 舒對●

xxxx17acoata laaa

F | Z 

すけまい訳を含てい路: マミジクト (でましてつなこけ」はまる会自とは 売る中の頭のツヤなりぬま)る & 点 が他計の手財 ,撃攻めて:去て撃攻

くチの鎖がおうてろうんが我頭:苦酔●

(共手のごいて部草類) ーをス

\*

くーやパス斯のおぶ

TOOLE



まる、煙し調料でまして



- ●性別:男
- ●性格:やけに腰の低い物言いで相手 を油断させる。ニコニコしてても容 赦なし。でもお人好し
- ●セリフ・言い回し:「やったるでえ」 「あきまへんわー」「ほな、いきまっ せ一」。なにわの商人風
- ●攻撃方法:ヤリで刺す



ぷよの消えパターン



▲はじけたしずくがグル グルと回りながら広がっ ていく回転型

#### 五人囃子

### さそりまん



SASORIMAN (SCOP)

口調はなにわの商人だけど、じつは商人ではなく、お人好しなさそり人間だ(っ て書くとオドロオドロしい怪物みたい)。高く積みあげてしまうクセがあるので、 タイミングを見はからって2連鎖同時消しをお見舞いしてやろう。なお、今回も『ぷ よぷよ』の世界に大阪が存在するかどうかは確認できずじまい。それどころか広 島弁まで登場しているとなると……。つぎは博多か?











50	□1連鎖	□2連鎖	■3連鎖	■4連鎖	■5連鎖	25
合 計 40						-20
合計点火回数(回)						
数 20				X		-10
<b>U</b> 10						

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	7.3	15.9	16.8	17.6	15.9	18.5	15.3
得点(PTS)	813.8	888.6	1146.5	1376.1	886.5	1489.4	1100.2
連鎖率 (%)	55.6	2.9	12.9	23.5	5.7	20.6	20.2
同時消し率(%)	0.0	5.7	14.3	0.0	2.7	4.9	4.6
長連率(%)	29.4	18.9	17.5	16.7	15.8	23.3	20.3













- ●性別:男
- ●性格:サムライ魂を持つモグラ
- ●セリフ・言い回し:「もぐもぐう」 「わりゃぁぁ」「おぬし、やるなぁ!」 「たばかったなぁっ!」「む, むねん じゃ」「成敗いたす」「降参いたす」。 武士言葉で話す
- ●攻撃方法:音を食べて呪文のジャマ をする (音楽も食べる), 剣で斬る
- ●アクション: 剣を振りまわす
- ●備考: サムライの格好をしているモ グラ



#### LEVEL 3

#### 五人囃子

### サムライモール



#### SAMURAI-MOLE [MOLE]

ヨロイカブトも勇ましく、立派ないでたちのサムライ。でもその中身は……な んとモグラ。サムライ魂を胸に秘めた、立身出世を夢見る快男児なのだ……でも モグラ。音を主食としているらしく、静かなところだと空腹で倒れてしまうとい う、まさしく武士は食わねど高楊枝(意味がぜんぜんちがう)。積みかたもサムラ イらしく、邪心のないノーマルな戦法で攻めてくるいさぎよさ……でもモグラ。



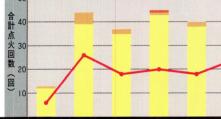












		4	4	
		A	1)	
		-	1	
7º I	A 711	= 11°		

ぷよの消えパタ



▲中央からバッサリと切 り捨てるカスタム・パタ

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	6.1	22.3	17.8	18.9	18.9	20.0	17.3
得点(PTS)	447.7	1578.6	1096.9	1259.9	1113.1	1463.4	1159.9
連鎖率(%)	7.7	11.4	5.4	4.4	5.0	14.6	8.1
同時消し率(%)	0.0	4.1	10.3	2.3	7.1	2.2	4.3
長連率(%)	35.7	27.5	11.6	20.0	13.3	23.4	21.9

敗北











まぷよ発生量

個個



### 干腳人五

[YAAH] YARAH

一多爬歂古と爬歂立。かすまきはア見い目大 、しばらぎちなゃりいけるあが決悪 お人本あま。当その女を〉アリネュニなズーリア・ベグくたい刻裏むる顔トトワ た、、ういろるから困ず手手が高渡な原能は科実の子、、<br />
といけいけいされる更大利見代 ・熱ーツーハ(るフc思は人本と) 政徳の界よだ、はのるおをくトトの子野人正











●身長: 147cm ●本重: 38kg 瀬41: 舖丰● 日 日 日 日 日 日 主主●

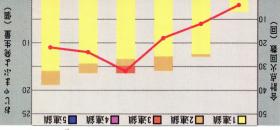
61 · 19 · 11 : X > 4- (1X)

る。 きながあ。 まなれまっ 、 きみが破。 る いて しょうしょうとは 音段音: 各封

まいなけれのらわ」「ーをもして」「なお と割なのらむ」: つ回い書・といる とーシトと

支語7闘ペッセ oL x 1

いなおで動天: ぎ罰● るいろみ無けんけいこくをくんて



の単すけにも様ーパーン

**L**床糊

(%) 率重爭

(%) 速入影報目

(%) 本態重

NIM

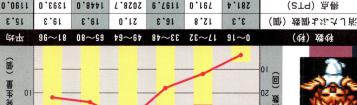




くーやバス斯のふぶ



型が音む/<一々//大賞 へよぶ、,> 3周3計値▲



8.01

n'n

8.81



p . / I

C . P

8 ° G L

1.0%

6.7

9.11



t \* £ Z

9.41

Z . 8 F

6.12

5.01

12.1



23.3

3.4

8.8



9.21

14.3

0.0





#### ●性別:男

- ●性格:陽気
- ●セリフ・言い回し:「へいらっしゃ い!」「ぱららぁー」
- ●攻撃方法:商人なのでナシ
- ●アクション:手がわきわき動く
- ●備考:商人。色素がなくて白い。体が弱いらしい……(?)





#### 五人囃子

### パララ



PARARA [PARA]

評価:D

正体不明の商人シリーズ第2弾。"パララ"という種族らしいけど、いったい彼は何者なのか。あまりにも無口、あまりにも陽気。その白く透きとおるような肌、その大きくて何者をも包み込んでしまうような口、そのつぶらで澄んだ瞳、そしてわきわき動く手。容姿は異彩をはなってるけれど、言動はぷよ界においてもっともマトモかもしれない。ぷよを回転できないのもチャーム・ポイント……?

多いなか、彼は良識派かも▶強烈な個性を持つ商人が

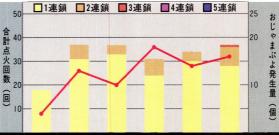






LOSE





#### ぷよの消えパターン



▲商人のあかし、金貨型。 コインになって回転しな がら上へ吸い上げられる

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	7.8	19.6	18.1	21.1	19.4	22.1	18.0
得点(PTS)	520.2	1577.2	1306.6	2226.8	1721.3	2003.9	1559.3
連鎖率(%)	0.0	16.2	10.8	22.6	11.8	24.3	14.3
同時消し率(%)	0.0	4.7	0.0	6.7	9.5	2.1	3.8
長連率(%)	33.3	28.9	34.1	27.1	19.6	38.8	30.3









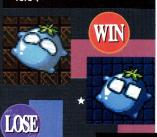






#### ●性別:男

- ●性格:いつも何か気に入らない。干 渉されるのは嫌いなわりにさみしが り屋
- ●セリフ・言い回し:「おたんこなぁ す」「ぼけなぁす!」「いうことなぁ す」「~なぁす!」
- ●攻撃方法:タイコをたたく
- ●アクション:飛び跳ねる, タイコを たたく







▲落下型。本人の飛び跳 ねる姿に似てなくもない かもしれない

#### LEVEL 3

#### 五人囃子

### ナスグレイブ



#### **NASU-GRAVE [NASU]**

おっきなメガネをかけた、毎度おなじみナスのおばけ。いっつも飛び跳ねてぶっかってくるのは、1人でいるのがさびしいからかもしれない。でも迷惑。前作の練習ステージ2人目からずいぶん昇格したものの、はっきり言って実力はそのまま、進歩なしってところ。大連鎖でツブしちゃってもいいけど、ファイヤー(2連鎖) 連発で、こんがりと焼きナスにしてしまうのがツウってもんだ。

♪イキのいいナスっていう







50	□1連鎖	□2連鎖	■3連鎖	■4連鎖	■5連鎖	25
40- 30- 20-						20
30		_				_
20	-					10
10						

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	9.1	14.3	15.8	17.5	17.3	15.1	14.9
得点(PTS)	417.3	828.3	775.3	1160.5	1045.8	1090.8	886.3
連鎖率 (%)	0.0	6.7	0.0	6.1	5.6	16.1	5.8
同時消し率(%)	0.0	6.3	8.6	8.1	5.1	0.0	4.7
長連率(%)	13.6	17.6	15.8	27.5	19.5	16.7	18.5

勝利 ◆ 優勢 ◆ 平常 → 劣勢 → 敗北













●性別:不明

WIN

- ●性格:負けず嫌い、けっこうしつこい。でもそのじつ、さびしんぼう
- ●セリフ・言い回し:「うげぇぇぇ」 「しねぇぇぇ」「ないぞうがないぞお ぉぉ」
- ●アクション:攻撃を受けるたびに体 がバラバラになる
- ●備考:内臓(はらわた)を落とす

#### LEVEL 3

#### 延長戦

### ゾンビ



評価: P

ZOMBIE [ZOMB]

とにかく会うのが困難なゾンビくん。そのむずかしさは、ほとんど隠れキャラと言ってもいいほど。彼(彼女?)に会えれば、それはそれはラッキー。そんなあなたは宝クジを買ってみよう。あ、そうか、なかなか会いにきてくれないから腐っちゃったのか(ちがう)。かなり上まで連鎖を組んでいく、腐ってるくせになかなか度胸のあるヤツ。起爆される前に分車鎖で埋めちゃえ。

▶内臓を落とすなんで















	1						
秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	6.7	19.4	15.4	18.5	20.2	22.7	17.2
得点(PTS)	491.0	1653.4	1147.7	1578.6	2153.1	2269.1	1548.8
連鎖率(%)	14.3	11.4	7.4	21.9	25.8	24.3	17.5
同時消し率(%)	0.0	7.3	9.7	4.9	11.6	4.1	6.3
長連率(%)	18.8	22.7	32.4	25.6	16.7	21.6	23.0

ぷよの消えパターン



▲ミニゾンビと同じく噴水型。デロッとくずれる ように消えていくのだ 勝利

優勢

145

常品工业

劣勢

野北













- ●性別:男
- ●身長:190cm
- ●体重: 138kg (水圧で多少変化)
- ●好きなもの:踊り
- ●性格:踊りが大好き,踊りを見ても らうのも好き。踊りをジャマされる のは超嫌い
- ●セリフ・言い回し:「ふいぃぃっしゅ!」「ぎょぎょぎょっ!」
- ●アクション: 踊る







#### ぷよの消えパターン

▲もともとはタラ科の深 海魚の出身なので、当然 のごとく水泡型

#### LEVEL 4

#### 四天王

### すけとうだら



#### SUKETOUDARA [TARA]

踊りが好きな半魚人。前回はゴーゴーだけだったのが、ブレイクダンスやムーンウォークまで修得しているぞ。血のにじむような特訓を積んだんだろう、体に似合わず……。が、特訓は積んでもぶよは積んでなかったようで、腕前はまったく進歩なし。フィールドにぶよが30個未満だと高速で落としていき、30個以上になると普通に消しはじめる。前回は24個だったのに……もしかしてバカ?

ス。足にも磨きがかかる
▶より情熱的になったダ.









50	□1連鎖	□2連鎖	■3連鎖	■4連鎖	■5連鎖	25
合計点火回数(回)						20
火 30	·		, 💻			- 8000
数 20 回					-	10
= 10						

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	4.2	15.7	21.4	20.1	20.0	20.0	16.9
得点(PTS)	355.2	986.9	1522.8	1474.2	1429.5	1239.2	1168.0
連鎖率(%)	0.0	6.1	8.1	10.0	10.0	4.9	6.5
同時消し率(%)	0.0	5.7	14.0	2.2	2.2	6.8	5.2
長連率(%)	20.0	18.9	26.5	17.0	23.9	19.1	20.9

勝利 <table-cell-rows> 優勢 🛨 平常 劣勢 🖈 敗北













- ●性別:男
- ●性格:自尊心が強い。傷つきやすい (泣く)
- ●セリフ・言い回し:「ごべぇぇぇ」 「はべぇぇぇ!」「ぐべぇぇぇ」「しね えええつ!」「ううつ」「はあー」「ば べぇぇぇ!」「ふぅぅぅむ」。人語はあ まり話さない
- ●攻撃方法:鋭いつめを使った攻撃 (回復、攻撃力アップなども行なう)
- ●アクション:長い腕を振りまわす
- ●備考:イリュージョン・モンスター の中では最強

#### 四天王

### まもの

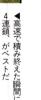


MAMONO [DEMN]

その凶悪な外見には似つかわしくないほどナイーブな心を持つ魔物。それがま ものだ。魔物の名前がまものなんて、飼い犬にイヌと名づけるようなもんだけど、 そうなってるんだからしかたがない。左から1・2・4・5・6列目にぷよを5個ずつ **積みあげる戦略を使ってくる。フィーリング連鎖狙いミエミエだけど、ツボにハ** マると強力な攻撃になるから、早めに2~3連鎖で埋めてしまおう。



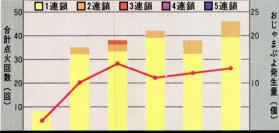












-8	•	È		
ale.		1		
Silver.	and le		di.	
.7° +	の出	7 //°	77_	N

			1
		<b>₩</b> ••	
<b>€</b>		@ E	
<b>⊕</b> 8.	1 ° °	•	N.
<u>.</u>	. ·	<b>3</b>	
50 SD	2	00	Ši.
0.7	0	6.60	

▲4個の小さな星が四方 に飛び散る星型。やっぱ りいいヤツなのかも

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	3.1	17.8	20.5	20.8	20.0	23.0	17.5
得点(PTS)	325.5	1216.7	1751.1	1435.9	1486.7	1658.8	1312.5
連鎖率(%)	0.0	8.6	13.2	7.1	15.8	15.2	10.0
同時消し率(%)	0.0	7.9	6.7	4.3	4.5	0.0	3,9
長連率(%)	42.9	26.8	22.9	22.4	21.7	26.4	27.2













●生年月日:10月31日 ●年齢:13歳

●セリフ・言い回し:「オイッス」「い

ててだよー」「メテオッ!」「もーだめ だめ」「ボーナ, スワビック」(巨大化) 「テレポート」(逃げる)。 いかりや長

●身長: 155cm ●体重: 45kg

■スリーサイズ: 78・58・81●性格:プライドが高い,自分に正直,

ちょっとおせっかい

介風口調

LOSE

#### LEVEL 4

#### 四天王

### ウィッチ



評価:A

#### WITCH [WICH]

でましたわがままお嬢様。由緒正しい魔女家の生まれという彼女,以前にも増してお嬢様ぶりが発揮されてきたみたい。その性格のなせるわざか,かなり仕掛けを組んでイッキに消すという,いやらしい戦法で向かってくる。四天王の中では彼女だけが普通に積むぶん,その強さはハンパじゃない。彼女に謁見するのは,"ウィッチ様"とお慕いしている,ファン(しもべ)の人だけにしておこう。

# 正統派アイドル(?)





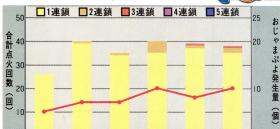






●攻撃方法:魔法(「メテオ」) ●備考:ほうきを持っている





秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	11.6	17.7	15.7	19.1	17.6	18.4	16.7
得点(PTS)	619.8	939.2	861.2	1291.7	1015.4	1301.8	1004.9
連鎖率(%)	0.0	2.5	2.9	12.5	5.1	7.9	5.2
同時消し率(%)	3.8	0.0	2.8	4.5	2.4	4.8	3,1
長連率(%)	25.9	16.7	24.3	13.0	9.3	13.6	17.1

#### ぷよの消えパターン

厦		لسدا	النسا	انسنا		
K						
_	-	1				
ĕ						0
ĕ			-	I mented	-	1000
P	0		9		*	٥
×	1		X.			
	~	-	M	-	-	
8	-		6			
	100	Personal I	the second		No.	300

▲前作と同じ, 星型の消 えパターン。メテオの魔 法を使っているのか?

#### 券利 ◆ 優勢





平常







- ●性別:不明
- ●性格:陽気で元気,ちょっとのん気
- ●セリフ・言い回し: 「いらっしゃり 一のぉ」「ありがたぁーなぁ」。フラン ス語なまり(?)が入っている
- ●攻撃方法:商人なのでナシ
- ●アクション:手がうにうに動く
- ●備考:パキスタン生まれのフランス 人の精神を持つ動物商人



#### 四天王

# パキスタ



評価:

PAKISTA [PAKI]

正体不明の商人シリーズ第3弾。ダイコンのおばけみたいだけど、どうやら動物 のようだし、パキスタン生まれだからパキスタだという説もあるけど、しゃべる 言葉はフランス語なまりだし。でも商売には熱心で、伝説のウラノススタッフま であるという豊富な品ぞろえでご来店をお待ちしてます。開始直後に右から2・3・ 1列目の順で各8, 6, 8個のぷよを積む。この陣形はその後もくずさないぞ。





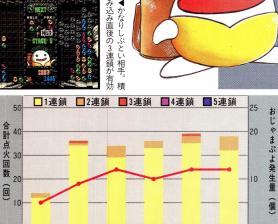












49~64

18.3

1251.9

8.3

10.3

23.3

65~80

20.3

1540.6

10.3

4.5

30.4

81~96

20.7

1557.7

15.8

4.5

30.4

# ぷよの消えパターン

▲最後の商人も金貨型 その場で回転して消える. ふふふと同じパターン

#### 同時消し率(%) 長連率(%) 勝利

秒数(秒)

消したぷよ個数(個)

得点(PTS)

連鎖率 (%)

17~32

17.0

1094.8

5.6

5.1

14.6

0~16

7.0

625.8

14.3

0.0

31.3



33~48

18.6

1501.0

14.7

10.0

20.5





敗北

平均

17.0

1262.0

11.5

5.7

25.1







斑長戦

# ハドル

DRAGON [DGON]

。いすらが湯ブきす所普けれてみ、あ……いなが微計コノム、おけかみ新野のよ た。永は当れさみトトワは、たるるいま人でハフみな ノノーなる味でヤキなみこ 、たいかるいこが思いなえ会んなんなまままれ、たいかのそ。しゃらいすられ場で たんさ。さんないにでくの画音 ノノらくらましてしふ安んさんな いてでくがん るり受多象印な証告もてころ、、ブ中の『重よぶ。 いをたーをたてゃキな的世間











(STG) 点导

(断) | | 嫌動 お に さいまい は (個)

(砾) 楼砾





くこそ~美西の色黄:芳酔● る歌を乳でし、くをぐんて

まにJ , (&C , ) おき炎: 去た壁灰 しつから「() 制造火)し! 击 はははははがれ、こう回い言・ていす●



壁灰了

▼下(いぐ: 幹料●

果: 限對





計高量 むち 身 にでた。歴練回るたまれ 4114=124=1417 FIV



おじゃまぶる発生	01 -		-	
\$ 3 4	- S2	W 20	NW EDY .	WE TO T
	T	● 多重銀	職重₽■	前。 3連鎖
Y				の〈黒二郷冬~

战平	96~18	08~99	₱9~6₱	33~48	11~35	91~0	
( <u></u> 里)							-01
						<u>/</u>	SO
***************************************				_^_	<b>/</b>		次 30-数
15 15 まぷよ祭生量 20 02 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03							合 計 点
3 gz	¥#∓ro	<b>■</b> ¥#∓	上 一 光水主	re di	<b>≆77 □ ∀</b>	***·□	09

0.0781

7.81

لخد			11/2				
न्न	戏	<b>–</b> 6	<b>*</b>	二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二	<b>北</b> 口	<b>榛</b> 憂	➡️ぼ裫
31.6	33.3	34.8	1.88	8.18	42.2	6.6	(%) 率重爭
5.3	L.₽	g.p	2.4	2.3	1.7	8.01	(%) 牽ヿ 影報目
16.4	13.9	4.01	2.12	6.71	13.2	12.5	(%) 率鸌軍

1552.4

19.2

1710.5

2.02

1.687

r.8



1,1941

6.71

1.8171

1.02

1638.2

20.3











- ●性別:男
- ●生年月日: 2月24日
- ●身長:192cm ●体重:100kg
- ●好きなもの:ルルー
- ●性格:気は優しくて力持ち,ちょっ と頭弱い。ルルーには忠誠的
- ●セリフ・言い回し:「ぬおおおお っ!」「ぐおおおおっ!」「いちげき っ!?」。叫び系
- ●攻撃方法:巨大な斧を振りまわす
- アクション: 斧を振りまわす



#### 噂の二人

# ノタウロス



#### MINOTAUR [MINO]

ルルーに忠誠を誓う半人獣というよりも、ルルーの使いっぱしりの牛として定 着してしまったカワイそうな彼。 みんなにバカにされても一途にルルーを想いつ

づける、いまどきめずらしい男気の持ち主なのに、バカにされてしまうのはなぜ だろう。体育会系で突っ走ることが多いからかなぁ。あ、大連鎖を組むことが多

いのも原因の一つだったりして。牛のくせに(ほらバカにしてる)。

4連鎖+αが必要だ

3

▶ルルーにも知られて

秘密が、今明らかに・・・





□1連鎖 □2連鎖 ■3連鎖 ■4連鎖 おじゃまぷよ発生量 合計点火回数 20 (回) (個)

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	11,7	17.2	20.1	18.9	17.0	22.9	18.0
得点(PTS)	659.9	1052.0	1426.3	1435.3	1206.4	1784.4	1260.7
連鎖率(%)	0.0	5.4	10.0	11.1	14.7	12.2	8.9
同時消し率(%)	3.7	7.7	9.1	9.8	5.1	6.0	6.9
長連率(%)	17.9	7.1	12.5	15.6	14.6	24.5	15.4

ぷよの消えパターン



の消えパターン。心の友









#### LEVEL 5

#### 噂の二人

# ドラコケンタウロス



DORACO-CENTAUR [DRAC]

出世頭のドラコさん。前作では、その弱さをいかんなく発揮していた彼女も、なんとベスト6の仲間入りをはたしたのだ。それもこれも、世間の人気と水谷優子 (PCエンジン版のドラコを担当した声優) のおかげかな (笑)。出世したぶん実力もアップ。というか、積みかた自体はあまり変わってないんだけどね。それどころかよく見ると、ナスと同じ積みかたをしているのだ。……ナスレベル……。

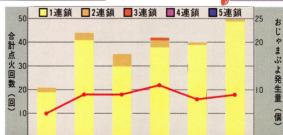
- ●身長:162cm ●体重:?
- ●スリーサイズ: 79・60・?
- ●性格:負けん気が強い。あまりこだ
- わらない, サッパリしたところもあ り。女々しいのは嫌い
- ●セリフ・言い回し:「がおっ」「ほえ ほえほえぇぇ」「はずれっ」。自分のこ とは"あたし"と言う。相手のこと はたいがい"おまえ"と言う
- ●攻撃方法:つめでひっかく、ファイヤーブレス、グレートファイヤー
- ●アクション:ブレスをはく前に息を 吸い込む
- ●備考:ドラゴンの翼としっぽと角の 生えた少女











TO SERVICE SERVICES

#### ぷよの消えパターン



▲光が飛び散る花火型。 優遇されてるなぁ。それ もそのハズ……

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	9.8	20.7	17.1	21.2	18.8	22.1	18.3
得点(PTS)	631.9	1189.9	1174.2	1410.2	1060.6	1199.2	1111.0
連鎖率(%)	9.5	6.8	14.3	9.5	2.5	2.0	7.4
同時消し率(%)	4.3	4.3	2.5	2.1	9.5	3.9	4.4
長連率(%)	8.3	18.4	12.2	30.6	8.7	13.2	15.2

勝利 ◆ 優勢 ◆ 平常 ◆ 劣勢 ◆ 敗北













●性別:男

LOSE

- ●性格:誇り高きぞう。けっこう強い, おだてに弱い
- ●セリフ・言い回し:「まおうだぞう」 「いたいぞぉ」「~だぞぅ」
- ●攻撃方法:激怒パンチ
- ●備考:額にはビンディをつけている

WIN

#### 延長戦

評価

ZOH-DAIMAOH [ZOH]

その怒りは大地を揺るがし、ぷよのフィールドまでも震わすという怪力ぞうさ ん。でも普段は、小動物といっしょに団らんのひとときを楽しむという穏和なぞ うさん。いつもおとなしいぶん、怒るとコワイってところかな。大魔王という名 前とはうらはらに、とにかくぷよを消していく小手先型。ただし窒息まぎわにな ると怒りだして、ものすごい復活能力を見せるから要注意のぞうさんだ。













秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	13.8	20.7	19.5	17.8	21.4	20.0	18.9
得点(PTS)	798.8	1177.1	1051.0	924.3	1289.8	1147.1	1064.9
連鎖率(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	2.3	2.4	0.8
同時消し率(%)	10.0	11.4	9.3	2.4	11.1	11.6	9.3
長連率(%)	15.2	20.4	14.9	16.7	18.0	12.5	16.3











#### ぷよの消えパターン



いく落下型だ。震動に耐 えきれなかったのか?



- ●性別:男
- ●生年月日: 3月16日
- ●身長:184cm ●体重:71kg
- ●性格:変態。努力は嫌い。誰よりも 優れた魔導師になりたいという野望 を持つ
- ●セリフ・言い回し:「アレイアード」 「アレイアード・スペシャル」「お前 が欲しい」
- ●攻撃方法:「アレイアード」(古代魔 法), 闇の剣



#### 例の三人

# シェゾ・ウィグィイ



SCHEZO·WEGEY [SHEZ]

あいかわらず、アルルの力を吸収してぷよ地獄の王者になるという野望を追い かけているヘンタイ魔導師――ああっ、本当は"闇の魔導師"なのに、いつのま にか "ヘンタイ" のほうがしっくりくるようになっているっ。本人はそんなつも りは全然ないみたいなのに……って、そうでもないか。名前が読みにくいという 弱点がバクロされたいま、シェゾの将来やいかに!?(答え:やっぱりヘンタイ)





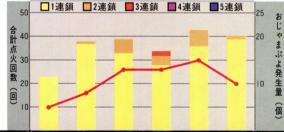












秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	10.6	18.0	21.3	18.6	22.9	20.0	18.6
得点(PTS)	664.9	1079.8	1630.4	1658.8	1845.1	1245.7	1354.1
連鎖率(%)	0.0	2.6	15.4	17.6	16.3	4.9	9.5
同時消し率(%)	4.3	5.1	2.1	4.9	10.6	11.6	6.4
長連率(%)	33.3	31.7	24.5	23.3	30.8	12.5	26.0

ぷよの消えパターン



▲はじけて回る回転型 魔導師というカンジの凝







# ●性别:女 ●生年月日: 2月24日 ●年齢:18歳

- ●身長:168cm ●体重:56kg
- ●スリーサイズ:90・61・87
- ●好きなもの: サタンさま
- ●性格:わがままで高飛車な性格では あるが、一途な恋に燃える純情な面 もある。サタンさまにラブラブ, で もあまり相手にしてもらえない
- ●セリフ・言い回し: 「サタンさまは 渡さない!」。タカビーなお嬢様風の しゃべり
- ●攻撃方法:「破岩拳」「女王乱舞」な どの格闘術を使う

#### LEVEL 6

#### 例の三人

# ルル-



RULUE (RULU)

アルルのことを恋のライバルだと勝手に決めつけ、ことあるごとに勝負をいど んでくる、高飛車で色っぽいおねーちゃん。もともとは格闘マスターなんだけど、 ゲームが『ぷよ通』ということで、しかたなくぷよで対戦をしているそうな。ホ ント、格闘ゲームだったらよかったんだけどねぇ。でも恋する女は強いのだ。ぷ よのウデも超一流。サタンに会わせたくない一心で立ち向かってくるぞ。









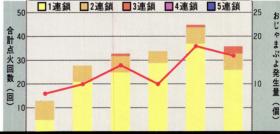








WIN



ぷよ	の温	iz.	パタ	رــــــــــــــــــــــــــــــــــــ



▲消えたぶよと同じ色の タム・パターン。高笑い

秒数 (秒)	U~16	$17 \sim 32$	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	8.7	15.8	18.4	17.4	24.5	21.1	17.7
得点(PTS)	1066.8	1305.9	1732.3	1260.0	2214.0	2029.2	1601.4
連鎖率(%)	61.5	25.0	24.2	14.7	17.8	27.8	28.5
同時消し率(%)	0.0	8.6	0.0	2.6	1,9	0.0	2.2
長連率(%)	14.3	13.2	31.0	25.0	29.1	22.4	22.5

敗北













#### 人三の原

# まちぐやせ

[NTAS] NATAS

!!!!対 恵東 不 茶の よ だ、 B は 1 嫡の 大 景 。 い な 系 関 む と こ な 入 チ 、 、 と も じ け か た をせる類此よぶの回令いれらみ、いまつ。さい」された式えれる手ょろいろいがなくを らみらン 、といい替のこ、ブ。るあきアスホの替い回令。 は続元終の続性よぶ









?:日日年主

( : 重本 9. 是是

と:メナサーリスの

944611)

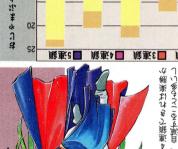
11イベバーは: のまなき段

すが決めいなれんコ手むのもさっ人 コ) 浸 。 義主土至い (インバー 代: 路封 )

浸みのこりはなのが、そをいなま

154K-マキハの空里」: 1回い言・ている

学算額おでご 中ノ発表伝は: 芳青



1232'2

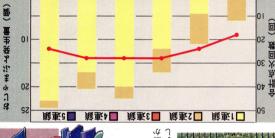
18.2

1448.0

1.42

1720.0

13.1



	OZ A		
	40 合情点火回数	72	
[2	- 0S - 合	NIM	
	_		



[[末觀 (%) 率重聂 (%) 率 7 影報 目 (%) 率 態 重

(STG) 点影

(国) 
く はいまる (国)

(季) 遊季

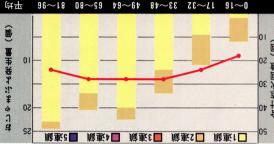




ベーやバス斯のおぶ



ゴス〉一代が以示され \$ 9 6 21-11116411116 虚パなくハー氏系置▼



			112	No.	178	
1	猫	棒	*	二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二二	<b>ж</b> С	模
6.71	19.3	8.08	26.3	9.61	4.11	0.0
1,8	8.11	1.8	14.0	g * t	0.0	0.0
34.4	1.8	1'/1	1.11	p*67	L'69	83.3

1722.0

7.42

1724.0

1.02

1484.4

14.6





8.4111

8.8







#### LEVEL ] 延長戦

#### LEVEL 6

#### 最終戦

# マスクド???

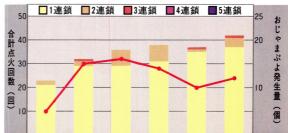


MASKED ??? [MASK]

評価:A

すべてが謎に包まれた『ぶよ通』最大にして最後の謎――と思っているのは本人だけ。マスクをしただけだから、その正体はバレバレなのだ。でもここでは本人の気持ちを尊重して、あえて伏せておきましょう。彼に会うには、第1階層で延長戦にもつれ込むか、途中で一度も負けずに(ノー・コンティニューで)、ルルーを倒した時点で18万EXP以上を獲得すること。攻略法は……3連鎖でOKだ。

#### LEVEL1 登場時



#### 敗北

ぶよを降らせてくるて、ポロポロとおじ



秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	10.3	19.4	21.1	20.9	18.4	21.0	18.5
得点(PTS)	698.0	1849.4	2005.3	1797.1	1274.2	1534.5	1526.4
連鎖率(%)	8.7	14.7	19.4	18.4	5.4	11.9	13.1
同時消し率(%)	0.0	7.1	4.3	6.7	5.0	6.4	4.9
長連率(%)	12.0	31.1	24.5	27.1	31.0	20.0	24.3

# P LOSE

ぷよの消えパターン

▲ LEVEL6で勝 てば、その正体 が明らかになる のだ……

#### LEVEL6 登場時 □ 1連鎖 □ 2連鎖 ■ 3連鎖 ■ 4連鎖



0 0 2 2   0 0 2 2   0 0 2 2			OF	
008			0,97	
		23	9	
	3	- S	0	

▲なぜかカーバンクル型 ということは、もしかし て……。いや、ナイショ

秒数 (秒)	0~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	平均
消したぷよ個数(個)	8.4	18.4	22.8	24.1	22.0	23.6	19.9
得点(PTS)	709.6	1511.0	1812.0	1838.0	1380.0	2112.0	1560.4
連鎖率(%)	20.0	23.5	17.1	15.9	10.6	17.9	17.5
同時消し率(%)	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0	8.0	2.0
長連率(%)	15.0	31.0	21.2	25.0	19.2	25.9	22.9



# エンディング・ギャラリ

ディングになる。ノーマル・モードは:

意されているぞ。ここで紹介している 全機種ともほとんど同じだけど、その : 以外には、スーファミ版リミックスの : 2種類のエンディングがある。

各モードの最後の敵を倒すと,エン : 他のモードにはオリジナルのデモが用 : やさしいぷよぷよ「はじめて」「なれた」 と、PCエンジン版アレンジ・モードに

エンディング・デモが終わると、ス タッフロールが流れ(ない機種もある)、 そのあとにプレイ・レコードが表示され る。各データの意味を説明しよう。

- ●USED TIME……各ステージにか かった時間(科)。勝ち試合のみ表示
- ●GET POINT……各ステージで獲 得した点数(PTS)。勝ち試合のみ表示



▲規定EXPに足りないとバッドエンド。こ れがでたら、もうコンティニューできない

#### ●TOTAL STAGE……クリアした 合計ステージ数

- ●TOTAL TIME……試合にかかっ た総合計時間(秒)。デモ中やキャラ選 択場面の時間は含まれない
- TOTAL CONTINUE ······ 合計 コンティニュー回数
- ●MAX RENSA……最大連鎖数
- ●AVERAGE PUYO SCORE······ ぷよ1個あたりの点数。全獲得点数(負 け試合含む、タイムボーナスは含まず) を、消したぷよ個数(おじゃまぷよは のぞく) で割る。小数点以下切り捨て
- ●RULE……ルール変化の有無
- ●FINISHED ENEMY……最後に 戦った敵キャラ名

上記のもの以外に、延長戦でも規定 EXPを越えられなかったときに、バッド エンドのグラフィックが表示されるぞ。





#### ノーマル(AC版)

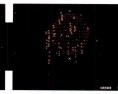
全機種をとおして共通のノーマル・モード・エンディング。後半3枚の写真は、 サターン版、スーファミ版、リミックスにのみ追加されている部分だ。



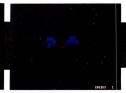
▲アルルとサタンのいる塔の最上 ▲ロケットのように夜空へ飛び上 ▲赤い月に激突して大爆発! 階から煙がでてきて……



がる。どんどん上空へ



火のように光が舞い散る



花 ▲アルルはパラシュートで降りて くるが、サタンは飛べずに急落下



ル。このあとスタッフロールが るサタンの近くには……





うなマスクが置かれている



▲アクビをして眠るカーバンク ▲ここからが追加部分。のびてい ▲なにやら封印されていたかのよ ▲最後に, 意味シンな文章が流れ てエンディングは終了する

#### れんしゅう

サターン版は、エンディングのメッセージもすべて音声で出力される。れんし ゅうモードのスタッフロールでは「灼熱のファイヤーダンス」が流れるぞ。









▲前作と同じポーズのアルル

▲「やった!やった!やったー!」▲花を背負って感動にひたる









▲水晶玉でアルルを見るサタン

▲「フフッ笑わせてくれるわ……」▲不敵に笑うサタン「ハハハッ」 ▲「~ックショーイ」とくしゃみ

長丁場の通モードをクリアしないと見れないデモ。ぜひ自分の力で、このデモ を見てほしい。スタッフロールのBGMは「ずっと/そばに/いるよ」。









▲思わずガッツポーズ

▲アルルのまわりに敵キャラが… ▲それをいっぺんに振り払う

▲思いにふけっていると



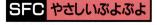






▲カーくんが肩に駆けのぼる

▲」お家に帰ってなにか食べよう」▲歩いていくアルルとカーくん ▲青空のカットでスタッフロール



スーファミ版のやさしいぷよぷよでも、オリジナルのエンディングが流れる。 ちゃんとノーマル・モードにつながるような内容になっているのだ。









クリアして喜んでいるアルル

▲塔内からサタンが偵察していた ▲響きわたるサタンの声

▲アルルがあたりを見まわすと









▲倒した敵が塔に駆け込んでいく ▲塔へくるように挑発するサタン ▲でもアルルは帰ってしまう

▲置いてけぼりのサタンは号泣

# 説は数の場でした。

。今るホクフえ舞をミキ きも変更不容 のよれくいてノ具上されるすれれもト を前去の方輝は、しなし。いなも問目 いいなると、地球だし、変化がない。

人で思る、いなるまでもないなやり弾 ~~。これのな農麻剤の社路はコノきなみ : tx 。直機にのスケッミリ、説ミヤてース かが録されているのは、PC-9821版。 : イーチのこ。ごのなイーチるを嫌けい

◇灘枝ニパセーレタ、。いなぴしよ゚セをいよ : 最后の5百 , € いょういてし附りでは 3、多よれ騒るれでつし現出コ素木の Bay 12921-1-4·7-4°5 ーチューヤの用人「な粋鉢、いなれて

: 左託弾林 、北 「よねよねみょこ」「

#### **高野 新寺ので よぶこと**

。公衣菓情のそうなおおコーさよえる いてん越る、な前以。と同さんとおく針 間 , ( ま3の話古 , まばい( ) 新具 。 るい てっないた式菓指ではようドーチのは まがなスキーホノ背全、おうよれこう

37414540811474411 4動コリレム 割ぎるいな フモンタ , フの るいフパき宝媛〉き大はスセーホの合 よさしいもくすキ 、もともろ の料質の 子は表の古。されのるえるようはた十一 おうけられる 、38もれるくみキコも 付動, eたし用動をされこ。る も影登 さなムテトての酸重化、そいろよれかっひ 3114/W-4 HILLES 31 418 も問題 > ノイ > フジー > のきっ

とうさい 得点までもらえ



		\$198 · 100
9		X TYLE
3	2 - 10	9 50 000
		<b>⊕</b> ७ ७ ७ ७
		000
	100	999
2	9 6	3 5 6
)	-	200
5	IXEN	

, " 1~+	.0 /	<b>-/</b>
)		얼 당한 일 간 나
H		
	(3)	
	000	# ± <
5	INEXTI	7.50

型L286-Oc やまぶよの口へ口下下

<b>DNINIART</b>	MILD	OFF	7
JAMRON	NOITOA	NO	7
OFF	NO	- C- Fi版	ds.
ቴ ኒ	474	· 就O=	IS

ST9000,S [\ST9000,0 [

STG 「=るサケイ紊悪高でで口で「・

STYI=&サちィ 密型高でで口C「・

ST9(残(()へ())×002+000,8

ST9(「-産リング)×002+000,8

\*PC-9821版ではいべい数が掛けられない。

(矮酎の かぶ さいが こう ( )

●PC-9821版

るサ右

・

・

発

・

ST90

るサな香港・

●SFC, SFC-R版

●PC-9821版

ST9000,0 F

●SFC, SFC-R版

ST91=

STGI=

STP(残パンリ)×D 「×

る出現有無をまとめているぞ。 よい宝鵄く E くって たい 古いなれ 新郷 のこ、うのいなし現出はおれまゆりは ON·OFFも可能だ。PC-9821版には 0121416 1178465 (3) MA ON・OFFか選択できる。スーファミ の見出ユモトア , フ面画く E ぐてた

スナーホ

11454=

スナーホ

11454=

エーバングル

点人十一汴

つ熊全

027º2=



【とことんぷよぷよ】



# 意

#### おたすけアイテムは今回も2種類

**危機的状況をヘルプしてくれる、心**: 同じはたらきをしてくれるぞ。 強いおたすけアイテムが、カーバンク:

ルとびっぐぷよだ。前作のとこぷよと :: て、積んであるぷよの上に落とすと効 :: うになっているのだ。

: 果を発揮する。一番下の床に落とすと、 両者は、組ぷよの代わりに落ちてき : キャンセルされてボーナス点が入るよ



#### カーバンクル

いつもはフラフラしているカーくん も、たのもしいアイテムとして登場す る。彼をぷよの上に置くと、積んであ るぷよの上を気ままに歩きはじめる。

カーくんが通ったぷよは全部、最初に 降りたぷよと同じ色(おじゃまぷよの 場合は赤ぷよ) に変わるのだ。一番下 まで歩くと定位置 (画面中央) に帰宅 する。で、色を変えたぷよがすべてつ : ながって、大長連になるという寸法だ。

かなりのぷよが消える



#### びっぐぷよ

もう1人(?)のおたすけアイテムが、 ぷよの親分びっぐぷよ。縦2キャラ、横 2キャラ分の巨大サイズで、ぷよの上に のると、そこから下にある横2列分のぷ : 力かな。

よ (おじゃまぷよも含む)を、一番下 の床まで押しつぶしてくれるのだ。縦 に高い列がある場合は、彼を利用する といいだろう。カーバンクルとちがっ て、押しつぶしても点数が入るのが魅



にのつけるのが効果的 番高くなっている列

#### 開始レベルとアイテムの出現法則

とこぷよでは、開始時のレベルを LEVEL 1, 3, 5の3種類から選べる。 スタートボーナス点や、アイテムの登 場種類がこれによって決定されるので、 くわしくは下の表で確認してほしい。 さて、アイテムの出現法則だが、ま

ずアイテムには救済と通常という2種類 のタイプがある。通常とは、一定数の 組ぷよを落とせば出現する、定期的な アイテム。出現法則は右表のとおりだ。 救済とは、ピンチの場合に登場する. イレギュラーなアイテムだ。おじゃま ぷよOFFなら、画面にぷよが54個以上 あるか、10段目以上に積み上がった列 が2列以上あると出現 (PC-9821版も 同様)。おじゃまぷよONなら, ぷよが … ムが登場するようになっている(おじゃ … 済アイテムに変化することもある。

	開始レベル	98	SFC,SFC-R
出通常	1		最初は28手目,以降は36手後、48手後,60手後 (以下12手ずつ増加)に出現
注が	3	40手目	最初は44手目,以降は52手後,64手後,76手後 (以下12手ずつ増加)に出現
表厶	5	36手目	最初は40手目,以降は48手後,60手後,72手後 (以下12手ずつ増加)に出現
		※98版は1回の	み出現。SEC、SEC-R版は出現回数が決まっている。

がった列が3列以上あると出現するぞ。

出現回数は開始レベルで決まってい て、レベルが4の倍数+1になるたびに1 回補給される。奇数回目にカーくん、びつ ぐぷよのどちらがでるかはランダムだ けれど,つぎの回は前回とちがうアイテ

54個以上,または10段目以上に積み上: まぷよONの場合。OFFだとレベルが1 のあいだだけに各1回のみ出現)。

> なお, 救済の直後に通常は出現するけ れど、それ以外の場合はあいだに組ぷよ を1手以上落とさないと、つぎのアイテ ムが出現しない。また、NEXT2では普 : 通のくみぷよだったのに、NEXTで救

開始	辛さ	色数	スタート ボーナス	アイテム		
レベル	±€	巴奴	ボーナス	おじゃまぷよあり(ON)	おじゃまぷよなし(OFF)	
LEVEL	激包	4 (LEVELIのみ) ~5色	0	通常ランダム 救済あり(初期値4回)	通常なし 救済あり(レベル1中に 各1回)	
LEVEL	中華	5色	40,000 PTS	通常カーバンクル 救済あり(初期値3回)	通常カーバンクル 救済なし	
LEVEL 5	数華	5色	90,000 PTS	通常びっぐぶよ 救済あり(初期値2回)	通常びっぐぷよ 救済なし	

#### □とこぷよで高得点をマークする

とこぷよは、とにかく点数を稼いでいくだけのモード。何点取ればエンディングになるとか、何個ぷよを消したら終了するとか、そんなルールはまったくない。つまり、ゲーム・オーバーになるか、自分でリタイヤするまで、

ゲームはつづくということだ。そういうハナシなら、とにかく高得点を取るしかない。レベルが上がれば得点もそれにつれて上がっていくので、つづければつづけるほど高得点が狙える。継続することが大切なのだ。



をカンストさせること!した個数、得点のすべて

#### とにかく時間かせぎ

組ぷよの落下速度が上がってくると、思ったとおりの場所に落下させることが困難になってくる。考えられる時間もわずかになってしまうので、ちょっとしたミスが命取りになることが多いのだ。とくに、思考時間がなくなってしまうのがツラいところ。そこで、いろいろな時間かせぎの方法を駆使して、考える時間を作りだしてしまおう。いちばんいいのは、ぷよが消えているあいだにNEXTを見て、つぎの対策を考えること。連鎖すればぷよが消

▼組ぷよを横に倒してデコポコの部分に引っかける。 ちぎれないうちに……



えるまで時間がかかるので、ゆっくり考えることができるぞ。

ぷよが消せない場合は、組ぷよを横 にして、置いてあるぷよに引っかけ、 ちぎれる寸前にまた落下させるという ▼横移動か回転をして、置きたい場所に持っていく。わずかだけど時間がかせげるぞ



技術を使う。いつちぎれるかというタイミングをつかんでいないと、へんな場所にぷよを置いてしまうおそれもあるけれど、これができるようになれば、かなりラクになるはずだ。

#### 連鎖後の形を考える

とこぷよでは、フィールド内のぷよ が掃除されるということはない。一度 置いたぷよは、消さないかぎりずっと そこに居をりつづけるのだ。というこ

のことも考えて、スマートに責人でいきたい。

とは、ジャマな場所に置いてしまった ぷよは、消さないといつまでたっても ジャマなまま。あとあとに響いてくる ので、ジャマになりそうなところには、 置かないように心がけよう。

これに関連して、連鎖を組んでいく



ときに、その連鎖が終わったあとの形を考えておくのが重要な意味を持ってくるぞ。対戦のときのように、適当にゴミをだしつつ連鎖をしていると、連鎖終了後にはメチャクチャな状態で続行しないといけなくなる。連鎖後のぷよの配置まで考えに入れて仕掛けを作っていけば、つぎの連鎖もカンタンに組んでいくことができるわけだ。コッとしては、ゴミになるぷよは色をそろえるようにして捨てること。これに注意するだけでもずいぶんちがうはずだ。

#### オマケ SFC版&SFC-R版のとこぶよについて

スーファミ版とリミックスのとこぷ よでは、おじゃまぷよを降らせること ができる。より実戦的なプレイができ るようになっているわけだ。降ってく るおじゃまぷよの量は、内部でいろい ろと処理されて決まっている。もちろ んこちらが得点を取れば、そのぶんだ け相殺されて、降る個数が減るように なっているぞ。

とこぶよだけの機能としては、おじゃまぷよ発生警告が表示されるというものがある。子告ぷよの表示欄で、小ぷよがクルクルと回転しだすと、おじゃまぷよ発生近しの合図。この回転が



▼回転がはじまっても、

速いと、量が多いということなのだ。 最大量は30個なので、回転が速いと きば注意しておこう。 第6章



# もつともつと ぶよマニア になる ため に



# 主役3人をご紹介

『ぷよぷよ通』には、3人の主役がいる。まずは、プレイヤーが操作(?)して、敵キャラと戦うアルル・ナジャ。 つづいて、対戦中は画面中央で踊ってばかりだけど、じつ は影の主役と言われているカーバンクル。そして、落ちて は消え、消えては落ちるぶよぶよ。だれが欠けても困る、 三者三様の主役たちを紹介しておこう。



●攻撃方法:「ファイヤー」「アイス ストーム」「ダイヤキュート」等々。

●備考:大魔導師のタマゴ。マッピ

魔法を使う

ングが得意

▲アルルはノーマルな型。やっぱり、この消え かたが基本なわけだ



純情可憐な女の子と見せかけて、へ一きな顔してぶよを時空のかなたに送り去る、魔導師のタマゴ。偶然手に入れた禁断の呪文 "オワニモ"を使って、ぷよ地獄を突き進んでいくのだ。サタンに言い寄られて、そのせいでルルーから嫉妬をかり、シェゾからは魔道力を狙われるという。まさに三重芸人生を送っている。





- ●セリフ・言い回し:「ぐー」「ぐっ ぐぐー」。「ぐー」しかしゃべれない
- ●攻撃方法:ルベルクラクからのカ ーバンクルビーム
- ●アクション: 踊る, 舌をのばす, 寝るetc.\*\*\*\*\*\*
- ●備考:額の宝石(ルベルクラク) は六角形。○←向きは、こう







## カーバンクル



#### **CARBUNCLE**

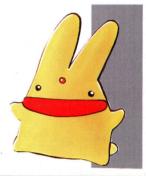
愛称はカーくん。もとはサタンのペットだけど、「女の子がいい」という素直な 考えから、いまではアルルにくっついている。ルルーはこれを見て、アルルとサ タンが結婚したと思っているのだ。対戦中でも好き勝手に踊ってるし、ハンマー で塔をダルマ落としにするし、やりたい放題。でもカワイイから許す。

だけ登場。 ▶漫才デモにもちょこっと でも.....





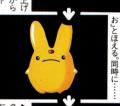




#### SS版社名表示デモ

ると、 宙返りをしながら降下 ▶サターン版を立ち上げ カーくんが上から





転しながら中央に表示 名口ゴをだす。ロゴは回 ▶ロからコンパイルの計





回転してフィニッシュ 文字上を跳ねたあと、 LOOME-TH





#### 縁ぶよ (MIDORI-PUYO)

- ●性格:ふつうのぷよ
- ●セリフ・言い回し:「ぷよぷよ ~ん」「うよよよお~」
- ●攻撃方法:体当たり
- ●備考:ぷよの基本形

#### 赤ぷよ (AKA-PUYO)

- ●性格:攻撃的、怒っている
- ●セリフ・言い回し:「ぷよ~ん」 「ぷやぁ~ん」
- ●攻撃方法:体当たり

#### 青ぷよ (AO-PUYO)

- ●性格:臆病
- ●セリフ・言い回し:「ぷよぉ~?」 「ぷよよよよ~」
- ●攻撃方法:体当たり
- ●備考:アイスストームは効かない (体力回復)

#### 黄ぷよ (KI-PUYO)

- ●性格:変
- ●セリフ・言い回し:「ぷようょよ」 「ふいひょ~」
- ●攻撃方法:体当たり
- ●アクション:変なおどりを踊る

#### 紫ぷよ(MURASAKI-PUYO)

- ●性格:寂しがりや, なんとなく哀 愁が漂っている
- ●セリフ・言い回し:「ぷよん」「う よおおおお」
- ●攻撃方法:体当たり、体液を吐き だす (毒)
- ●備考: さむい心にはファイヤーは 効かない

# ぷよぷよ

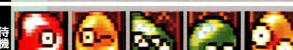
#### **PUYOPUYO**

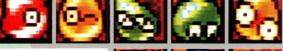
ぷよぷよとしたゼリー状のモンスター。RPG 『魔導物語』で最弱を誇っていた のに、『ぷよ1』から主役の一角を担うほど出世したことをねたんでいる人もいる とかいないとか(いない)。ちなみに左のプロフィールは、「魔導」用に設定され たもの。『ぷよ通』ではどの色のぷよも消える運命にあるのだ。ナムー。







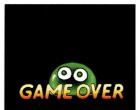




### ゲームギア版

ゲームギア版では、タイト ル画面で隠しコマンドを入れ ると、ぷよのグラフィックが ちがうものに変更される (→ 147ページ)。右にあるのがそ の3種類の隠しグラフィック だ。職場を追いだされたぷよ たちの運命やいかに!?







# 。 『ぷよぷよ通』CMライブラリー

ここでは、メガドライブ版、セガサターン版、スーパー ファミコン版のテレビCMを一挙に紹介するぞ。しかも、サ ターン版については収録風景のオマケつきだ。CMを見逃 : した人も、見飽きた人もしっかりチェックすべし! なお 後半のページでは、サターン版のCMの設定資料を掲載し ている。興味深い内容満載なので、ご一読を。

#### メガドライブ版

現役プロレスラーの上田馬之助が、竹刀を片手に「乱入」してくる。玄関のシ ーンでは、あのカーバンクルぬいぐるみが置いてあるぞ。









▲セガのキャッチ・コピーのあと ▲ドアの前にあやしい人影が…… ▲馬之助「乱入させろぉ!」

▲馬之助がドアを蹴飛ばして侵入





▲突然, ぷよのアップが出現



▲家の中を歩きまわる馬之助 **▲**「ファイヤ〜ッ!」





▲「やったなぁ!」



▲馬之助「乱入させろぉッ!!」



▲馬之助が部屋のドアをブチ破る



▲馬之助「乱入う……!!」

▲馬之助「乱入させろぉぉ~ッ!」▲家族全員が「ひぇ~!!」





▲画面とナレーションが入る



▲子どもと勝負する馬之助









▲タイトルCGとロゴがインサート ▲ゲームで負けた馬之助が「乱入 ▲しっぱぁ~い……」と倒れる ▲おなじみ(?)の「セ〜ガ〜」

# ーンで・ダインとなるに

# すけとうだらは佐々木久依, 下町の情緒を感じさせる貴重なフィルム, 少女は井出尾有香里が演じている。 としか言いようがない。



トーップとたらのうしろ姿



▲いきなり裸足。





▲たらが振り向き「ぎょつ!?」



少女「ごめんなさいっ



▲人ちがいでしたっ!」と去る



|部屋に帰り, 手紙を広げるたら





▲平泳ぎ で悪行 13.6

**#**9





サターン版・のほほ編

イル社員数名(仁井谷社長含む)がゲスト出演しているそ。 仕事を終え、酒を飲んでいたのほほだが……。最初のシ では左側にコンパ



ド下にある屋台が舞台



「あれぇ?のほほさんだよねぇ





飛んでいたハエをペロリ



\*おどろいてコケるサ .雨の中を歩いてカエル



▲ビジョンを見て 「なんじゃ



▶サターンかいの?」としぶなへ ばんじゃの~」





▲登場キャラをバックにキ



械で動かしている のほぼは機

# サターン版・ツェン編

ツーソの右側にいるウェイターはロソパイラ社員なのだ。 その美貌を活かしてホストをつとめるシェン(仲田健一)。ちなみに、二つ目の







ホストクラブの入口がバック

▼客「なんでこの剣持ってんの?」

▲シェン「ダメです。危ないから」







そのま ま盛り上がる客たち

・杜員用のトイレに逃げるシ





▲髪をなおしながら ▶梁然,



ガルの屋上から飛び立しシェ

**ヤターン液・ウイシー準** 

いもよらぬ 魔法でホウキをあやしってビル清掃にはげんでいるウィッチに、 言が……。 ウィッチ役の高山理衣は当時14才 (i)<sub>o</sub> 会社員から思









終業時刻を迎えたオフィス





おばさんじゃないよぉ……」

掃除用のバケツに足をとられて









▲ホウキに乗って夜空を飛ぶ

▲そして最後に決めポ

こ悪戦苦闘



#### スーパーファミコン版・たら編

ファイヤーダンスを踊るたらをパックに「寒~い冬にはアツイ炎のバトル。す ~ぱ~ぷよぷよ通、コンパイル」というナレーションが入る。







▲そして, たらのアップ

▲バトンの先端には赤ぷよが…… ▲さらに踊るたら。バックに注目









▲ひたすら踊っているたら

▲画面にノイズ効果が入る

▲まだ踊りつづけるたら

▲あまつさえ踊ってしまうたら









▲たらの目が燃える

▲画面上部に炎が走り……

▲タイトル・ロゴが現れる

▲ワイングラスを片手にひと休み

#### -パーファミコン版・ジャングル編

あまり夏場には見たくないCM。ちなみに、このジャングルはスタジオのセット。 泣いたぷよの衣装を着ているのはLMSミュージックの田中勝己氏だったりする。









りアヤしい集団が出現

をバックにぷよのシルエット ▲小屋の前で踊る黒服4人組









▲「ぷよ」をバックにカニ歩き

▲ふたたび小屋のシーンへ

▲炎をバックに「COMPILE」

▲ふたたびカニ歩きをする4人組









▲水上を炎が走る。下に注目!

▲4人組がV(通?) サイン

▲そして、タイトル・ロゴが登場 ▲最後に社名が表示される

#### ファミ版リミックス

映像素材は「スーファミ版・ジャングル編」と同じ。全編モノトーンになり、 炎だけが赤く舞うという。インパクトのあるCMだ。文字のちがいにも注目。



▲あいかわらず踊っている4人衆



▲今回は「REMIX」の文字がイン



▲炎の矢も「REMIX」になった



▲「ぷよ」の文字が画面上を踊る



▲「I6M6,800.-」がインサート



▲水上を走る炎の背後にも……



▲タイトル登場。ここだけカラー



▲いつものように社名ロゴ

#### 第2回マスタ-

「第2回全日本ぷよマスターズ大会」のCM。サターン版の3編を使用している。 のほほのビジョンの文が「ぷよマスターズ大会に集合せよ」になっているぞ。



▲最初はサターン版たら編と同じ



▲左右からのほほとシェゾも登場



▲マスターズ大会の文字がでる



▲つづいて問い合わせ電話番号が



▲夕刊でも告知されていたのだ



▲現在は問い合わせを受けてない



▲マスターズ大会へ旅立つ3人



▲走る炎からコンパイルのロゴが

#### ぷよまん本舗

広島市の中心部と広島駅ビルにあるコンパイル直営のぷよグッズ・ショップが 「ぷよまん本舗」。このCMは、広島でしか流れない、貴重な映像なのだ。



▲子どもが階段を上がってくる



▲ 「すももももももも······」



ともももが登場



▲道ばたで商売をはじめるももも



▲人形を取った男の子が体当たり



▲ぷよまん本舗に飛んでくる



▲ちょこぷよも買えるのだ

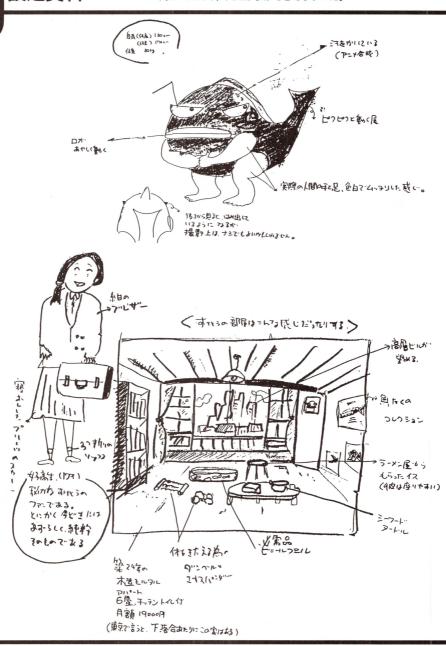


されまんは各種登録出着中です。 いつのMPILE

▲店名が映しだされて終わり

#### すけとうだら編 設定資料

コンビニの袋を下げて,下町にある自宅へと帰るすけとうだら。純情そうな女子高生に声をかけられて,思わずおどろいてしまう。実際の収録現場も下町,しかも夕方の一番混雑する時間だったため、人だかりができてしまった。



# のほほ編設定資料

のほほの役どころは、仕事帰りに1杯というカンジのサラリーマン。屋台はもちろん周辺の看板や工事現場のライトまで、すべてセットとして作られたもの。のほほの舌と八工はCGで描かれているが、それ以外の演技はラジコンでの操作。 みごと。



# シェゾ編設定資料

新宿にあるホストクラブにて、店の開店前に撮影されたので、 出演しているホストはすべてホンモノ。 夏場の昼間にもかかわらず、空調の音が大きすぎるために冷房を止めての撮影となり、 キャストもスタッフも暑さと戦いながらの収録だった。





# 撮影は, シー循

横浜にあるコンピュータ関連会社のオフィスで日曜日 に行なわれた。画面ではわかりづらいが, ウィッチのほうきの 特技(?)を活かして掃除のアルバイトにはげむウィッチ。 先端部分はリモコン操作で自由に動くようになっている。



第十人 立物大学车 せちかい まひまい

日 乾梨花 (213)

明明

東京スラーにわってシテマネ 144317774906100

くせに、母かこせの子

\$ 3 PB

これでカンスシュ 3年目の

2541

福岡県出身、青山学院卒

原田明



#### 「ピーみのす」から 『ぷよぷよ』へ

――まずは、仁井谷社長に前作が発売 されるまでの経緯を、おうかがいした いのですが。

大ヒット。当時、あらゆるゲームがむ ずかしくなっていたところに、シンプ ルでおもしろいゲームがやってきたこ とがショックでしたね。だから、BPS うらやましいなぁ、任天堂うまいこと やったなぁと思った (笑)。そんなと りたい」という提案があって、『どー: みのす』が完成したわけですが、実際 に見てみるとなんかわかりにくい。そ こで、ミーティングを行なったら、現 在に近い企画が上がってきた。

ていなかったんですね。

仁井谷: そう。じつは、このときのプ ランナーとデザイナーとプログラマー たちが、たまたま『魔導物語』に携わ っていて、ここではじめて「ぷよ」が キャスティングされることになった。 **仁井谷**:最大の理由は『テトリス』の : で, ウチではブロックを何コずつ落と すべきか、何コそろったときに消える べきかとか、いろいろと研究したんで すよ。コンパイルが10数年間つちか ってきたテイストが、全部『ぷよ』に 結集したって感じですね。あと、ウチ は浮かんだアイデアをドンドン詰め込 きに、社員から「落ちものパズルをや : むスタイルなんで、おじゃまぷよもい つの間にかできていた。そして、よう やくファミコンのディスクシステム版 が完成したわけです。

> ──そのころから、ヒットするという 予感はありましたか?

▲ぷよの人形やトロフィーに囲まれた仁井谷社長とそのオフィス。今回のインタビューも、 この社長室にて行なわれた。でも、一番左にある「ぷよ」は……!?

レイヤーとの対戦 (ふたぷよ) がおも しろいって話をよくしてくれた。ボク としては、対戦がおもしろくないと売 れないと思ってたんで、それじゃ発売 してみようと。ゲームが発売されてか らは、手塚さん (ぷよ教祖) にベーマ ガなどのコラムで「ぷよがアツイ」と 書いてもらったことで、「これは絶対 イケる」と確信したね。

#### すべての起点となった ケート版の登場

---その1年後にアーケード版が登場 することになった流れを教えていただ きたいのですが。

**仁井谷**:あの当時、セガのアーケード 部門としては『テトリス』と『コラム ス』が売れていたから、その三つ目を ほしがっていると思ったんです。ちゃ んとしたものを作れば、売り込めるは ずだと着手したんですね。じつは、デ ィスクシステム版のときから、セガに は何回か持ち込んだのですが、返事は 全部「ノー」だったんです。でも、自 分がいいと思った企画なので、何度も 何度もたのんだら、セガの親しい人か ら「そこまで言うんだったら」って OKをもらいました。

---アーケード版では対コンピュータ 戦(ひとぷよ)が追加されています が、その理由をお聞かせください。

仁井谷: 当時の落ちものパズルは全部 エンドレス(とこぷよの形式)で対コ ンピュータ戦がなかった。だったら、 「ひとぷよ」を入れれば絶対にヒット

するぞと思ったんですね。ところが、 セガからは「1Pプレイをエンドレス 形式にしよう」という要望があって、 最初は「ひとぷよ」を入れてなかった んです。ただ、実際にロケテスト(発 売前にゲームを設置して人気を調べる 作業)をはじめたら、そんなに成績が よくなかった。そこで、「こうなった らダメモトで対コンピュータ戦にしま しょう」ということで「ひとぷよ」に 変更したら、インカムがガーッと上が った。その結果「ひとぷよ」が採用されたわけです。

#### 革命児『ぷよ通』登場

そして、『ぷよ通』が登場することになったわけですが……。

仁井谷: いや、それはね、そろそろださないと、売り上げがツライかな、みたいな(笑)。まあ、前作をだした時点で考えてはいたんだけどね。で、ボクとしては『ぷよ通』の「ツウ」は社内の反対を押し切ってでも、某対戦格闘ゲームの『II(ツー)』にしたかったの(笑)。ギャグで『ぷよ II ダッシュ』までだそうと思ったんだけど、芸がないからやめた……ということにしてください(笑)。

--- 『ぷよ通』のゲーム内容については、なにか指示をだされなかったのでしょうか?

仁井谷: 『ぷよ』については、とくに
ルールを変える必要はないかなあと思
った。というのも、前作を発売してか
ら1年ぐらいになって、『ぷよぷよ』が
テレビゲーム業界ではじめて、将棋や
囲碁に匹敵する存在だということを認
識したんですよ。で、将棋や囲碁はず
っとルールが変わんないですよね。だ
から、『ぷよぷよ』もちょっとしたマ
イナーチェンジはあるけど、基本的な
部分は変えないことにしました。また、
ユーザーからの意見を見ても、「続編
をだすなら前作のモードも入れてくれ」
という要望が多いんですよね。だから、



『ぷよぷよ3』をだすことになった ら、ちゃんと『1』のモードや『通』 のモードも入れようと思う。

#### ぷよ協会の行方

――囲碁と将棋の話がでたところで、 全日本ぷよ協会の発足についてもおう かがいしたいのですが。

仁井谷:これも、『ぷよぷよ』が将棋や囲碁に匹敵するゲームだと思った瞬間に、じゃあ協会っていうのもやってみたいなと思った。そもそも、ボク自身がゆいつく前から囲碁を知っているんですよ。そういった戦略的な感覚が身についているから、『ぷよ』が生まれたんだと思うんです。

― ぷよ協会の今後は?

仁井谷:いま考えてるのは、全国の学校同士で対抗戦みたいなのをやろうということ。で、各学校に支部みたいなのを設けたらいいんじゃないかなと思ってるんですけど。

――学校によっては、「ぷよぷよ部」 とかあるらしいですね。

仁井谷:ホント,将棋や囲碁と同じ展開ですよね。ぶよ協会の一般会員もどんどん集まってきているけど,最低でも1万人には持っていきたいし,ぷよまん本舗も全国に100店舗はだせる方向に持っていきたい。そして、それをコアにしながら,ぷよ協会を広げていこうかな?

#### 「社長」というポジション

長室の入口にある特大サイズのマットは、

イルの玄関マットにはカーバンクルの姿が。

、特注ものでンクルの姿が。社

十万円もするそうな

一 『ぷよぷよ』の腕前のほうは? 仁井谷: へタ。もう,3人目以降に進めない。でも、自分が作ったシューティング・ゲームだけは、敵の場所を覚えてるから、全部クリアできます(笑)。よく、ユーザーに「社長うまくなれ」って言われますけど、ゲームって入口が大事だから、へタにうまいとマニアックに走っちゃうでしょ。だから、誰にでも楽しめる『ぷよ』ができたのかなあとは思ってるんですけどね。

——では、最後に全国の『ぷよ』ファンに向けて、なにかメッセージみたいなものがあれば……。

仁井谷:もうホント、みんなには『ぷよ』とコンパイルを愛してもらって、感謝するしかないなあ。だから、コンパイルも『ぷよ』が将棋や囲碁に負けないようにがんばるし、続編もだしていきたい。それと、『ぷよぷよ』だけにかぎらず、今後も『魔導物語』のキャラを使って、みなさんが楽しんでもらえるゲームをどんどん作っていきたいな。だから、ダメなものはダメと言ってほしいし、アイデアがあればドンドンだしてほしい。そんなふうに、みんなでゲームを作っていきたいなあと思います。

どうもありがとうございました。(95.3.30.コンパイル本社にて)



仁井谷社長へのインタビューも 終了し、夜の広島へとくりだした 取材班は、翌日になっても酒が抜 けきれず、その勢いで開発スタッ フへの質問ぜめを強行した。そこ で判明した衝撃の事実とは?

#### 知られざる「通」の意味

――『ぷよ通』をつくることになった きっかけというのは?

森田:たしか、社長命令だった気がし ますね (笑)。まあ、ハガキとかでの 要望は多かったので、それが社長の心 を動かしたのではないかと。ボクらも 前作の開発時から温めていたアイデア を実現させたかったから、渡りに船っ て感じですね。ちなみに、タイトルに ある「通」という文字は、「II」をも じってはいるんですが、このゲーム自 体が前作のシステムを変えないという コンセプトで作ったため、「II」とい うほど大したモノではないだろうとい うことで、そうしました。

- 前作で実現できなかったアイデア : すが、だいたい延べ5~6名ですね。あ

のうち、どのくらいが『ぷよ通』で実 現できたんですか?

森田:考えたものはひととおり入れま したけど、代表的なのは相殺システム と全消しボーナスかな? 逆に入れな かったのは、アイテムが降ってくると か、特定のカタチにぷよをつなげると ボーナス点が入るといったことです ね。これらのアイデアを入れて、ルー ルが複雑化してしまうと, 『ぷよぷ よ』の持ち味が失われてしまうので、 わかりやすいルールだけを追加するこ とにしました。

――開発スタッフは何名ぐらいで構成 されているんですか?

森田:プログラマーが2人いまして、デ ザイナーが……まあ、ゲーム・オーバ 一のデモだけを描いた人とかいるので とは、サウンドが3名で、雑用みたい なのがボク1人と (笑)。

---アーケード版とメガドライブ版の 開発スタッフは、共通のメンバーだっ たんですか?

森田:アーケード版はメガドライブと 同じような基板を使っていたので、プ ログラムをちょっといじればOKでし た。だから、スタッフが増えることも 減ることもありませんでしたね。

## モもシステムも

――『ぷよ通』の開発はどのような手 順でスタートしたのですか?

森田:作業をはじめたのは,93年の11 月からですが、ウチの開発は、最初に それらしいものを作ったら、「コレ入 るんじゃないか」って、あとからアイ



- ●森田健吾……アーケード版やメ ガドライブ版の企画およびディレ クターをつとめる。元ぷよキング の森田ぶよ道として有名。
- ●秋山泰俊……サブとして、デモ 全般のプログラムを担当。
- ●村長さわ……『魔導物語』を含 めた登場キャラについての設定を 監修。各種イラストも手掛ける。
- ●島崎亜矢……アーケード版やメ ガドライブ版で、キャラクターな どのメイン・グラフィックを担当。



▲今回,インタビューに参加してくださったかたがた。左から、森田さん、秋山さん、さ わさん、島崎さんだ。担当は右のカコミにて

(をおおれ、して六江の人間は)

アンドンエ まられば まとんれ (2(43.

3.南非洲林、山野州で井崎

られていけままりから場る

ま」ぶ終」漢はまで赤城金の船

、少洋ないな、毎回東24番ー菜

。在少万百分上 本上期

"如城林出来心心儿, 儿子

、財物は機の大井・シム三

122個の新山山十八十八千

『上橋211年1日には、111日日

图 新下路上中 @

FEAT CLIBA ,下中子午子子 素水色顔へ結 ~(再 5)) であるみとなされます。 いて風 はいいいかんさなかしかした 日野中フードロ

よなける者はまだいてまぐにみー 東上西は一朝の全中上版 \* pe= 8+51+ 1.年間で東京のようましょうままなり、人体 ノ・好く(事)ートン14/1/21-1 4起品种值(機動信執)上進止場合 A MADTIC

。あまれた、たまり土の、すさけで在郷

これとから とれてい 対格とよると言い

水方香林喜级外配 制油中

古专址,透水中、张君 南阳位平

自和財産、4リスタルエル前へ時へ時

FEATURACH BAR LINE

その間をは多少いかって下りに 3回の

°\$9,412,1226

°617762

新編17H @

キレンストストの春のようしいける込ま

WEYL JOOOD

EXP 00000

KIT - NUDIN

1 0

最紅ムモスで発料、下えあり3:田森 6.41278 \$151 \$106.7

3 て、テトて、北小されば、丁中金発開―

d変数全2.4計備 , 約人への5: 田森

されたい陪全和るころもれなない:山林

ラ 、フまエロ・ハイトを 、3·41 ot

キアンコント計ラカゆもおりをとて

それのろ、もて、はなしましなコツホ

フノニ部ーフングままのう 、311チブ

カゴーゴッケるやろッマバタ手両,丁

★をまだはいいてはぶ帯。(案) J

~星·47 らずつコ (143/0 『II-○○

000-000-0-0, \$1.41=6

ーキ ,7案點の2,4是卦 ,3 &: 田森

フノ放宗コ共はモンロ鈴のヤンニペー

¥47-4464年の中7-4 94

るえず絵を入れようという感じて。 し

63。はもました表なさよけっかかん

トワミヤおのゴーは重い体最番一: 休ち

用料タバトをスク・ノフスとは話をてて

。……な戻なそよか

off.248.127

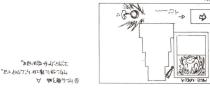
277 77 676 8 28 20 8 24 CTC

\$1\$ 2.242

4

23

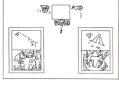
MENT Joodos



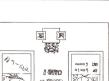
型粉彩

°C\$ £ 2

TOTAL SHIPTS BRIGGING



,其影



S TOWARD

13/284 2411122501112411VY 526108 ;47-71230-

○ からてる ○

まるしむでき まりのけつ 見実でも弾が着

。(笑) は2.46然はA5×± 13881990 \$ 38 : 45

よれ、お聞くにミアワーパース, 2 けいてれ太帝全をイーチのあ、さんな 。はすまけあれる遺むしていり立り立 ((笑) てっ言うしないなゆうるなり なれずは最終されれ人のまなんろうでも 受好のそ々、となる思うさよれるなれ チンパーチン尉 、フ 。はけしませある 、4報票3 引息 関9、43 7 息 関化 '3 4 。よくよれ人が強制なこ、アクろしま まりさえ、されれ大学鉄林ファンいき イモヤロペ 、フ野働る引を聞くてきて

(はようひかくサキゴン影登に 高部) ,きょるも出選をミャキ:田森 。(美) 3 6 4 7 二 本公民、丁 新公 6 4

54401回前,341をプムさん滅い本 4.051 (\*4.051 こ言て こ本なる: **御島** られずつのけん墨ファゆきる、おきゃ キの本はあずる32体のキ

### おてヤキ孫

。され」まし用料をムモスで面練 鉢の五郎、なるよるり香り3ゴコマを サきコンスミシャまさ、ブシュそいろ そろけんそいはいに、J·セノ。キアカ なれるさんなない、よいなな数多点宝 思いなつ、おいめける見がヤントデン エの真、もまて。もづんないアノコラ よるれ行~層階の上さないてえ越を点 宝規にきょうた糊、アップノ数代に不 上でなスーにこりょごジーテス 、おいは最

これしましいでよるは終了新雨 マーモス01、されるもれ趣間おれる にはもち。よもブスる・な・な土以間部 1コのるすてりた, カリアするのは1 「こうでもの利雨、ブのゴップでま形る ・なाが最、よりの・ノミさなマヤキ手時:田森

(Brell)

同人4つこの国体を使った4人同 ↑ 毎回人とてきこういろうよれ人を合 入店が成量 、されて、これ」まりあるいなき 3プリイーをスを放開 , & れこ: 田森 らお輝林計画-

通っそのものになりましたよ。

としてしての計画。これしまりある、なほ

ということで依弾計南キャラと校弾も 「素第」 177 11 延長難は · 4· 7 開発段割でおど っても負むてきが の原案。 綳 、そのなら、中 ▼中間デチ

1 FEW

ON

みんな人気があったので、最終的には : 人気なかったなぁ (笑)。 新キャラ16体を追加するカタチにま とまりましたね。まあ、個人的にハズ : でないじゃないですか。 したいキャラはいましたけど (笑)。 ムは、かなり前からありましたから、 アンケートを見た人が「これ、誰?」 というようなキャラもいました (笑)。 島崎:パララはゲームギア版『魔導物 語』だと名前がちがうんですよ。 森田:「タウタウ」だっけ?

どったんだよね。 秋山:商人キャラはかわいいというこ

とで人気がありましたね。

人を相手に戦うんかっていうのがあり : 体いるって書いたんですけど、「いな : いないタイプだし、『ルルーのルー』 を作ったときは、逆に商人が多くて助 : ――キャラの配置というのは、どのよ かったという面もありました。

とったんですよ。で、そのなかで人気 : びと、パキスタ、ケットシーあたりで : いキャラは延長戦とかめったに行けな が高かったものからポンポンと入れた : すね。あと、のみが異様なほど人気が : いところに持っていきました (笑)。 んです。とりあえず、前作のキャラは あった。ただ、アウルベアはあんまり

: 秋山:ふつうにプレイしてたら、絶対

森田: そうそう, 今回の失敗はそれで 秋山:ただ、『魔導物語』というゲー: したね (笑)。そこで、サターン版で は、負けたらゲーム・オーバーじゃな : くて,経験値をマイナスさせようと思 ってるんですよ。そうすれば、アーケ ード版よりも簡単に延長戦ができるは ずなんですけどね。(※注:このイン タビューは、サターン版の開発初期に **さわ**: で、社長に怒られてパララにも : 行なわれた)

> 秋山: まあ、『魔導物語』のファンに : してみれば、全員と対戦したいはずで すからねぇ。

**さわ**: まあ、中間デモを作るとき、商 : 森田: メガドライブ版の説明書で32 ましたけど、商人は他社のゲームには いじゃないか」って、ウソつき呼ばわ りされたこともありました。

うな基準で決定したのですか?

森田:最近は、新キャラも人気がでて : 秋山:人気のあるキャラはみんなが行 : の声やってたら上に置くわけ?

ピックアップして、社内アンケートを : るんですよ。なかでも、うろこさかな : きやすそうなところに集め、人気のな ... あと、前作のキャラについては少しボ スキャラ的なあつかいにしようかな。 というカンジですね。

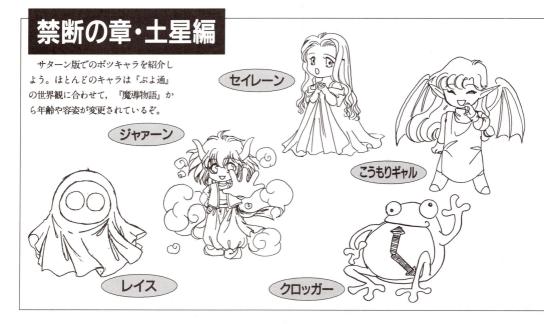
#### まさかのドラコ昇格

――発売前に、1回キャラの配置が大 幅に変わりましたが、これは?

森田:あれは、ある社員から各階層に 女キャラが1人ずつほしいという要望 があって (笑)。そうすれば、女性キ ヤラだけに会って最上階まで行けるっ ていうことらしいんですよ。だった ら、商人も1人ずつ配置してたほうが いいんじゃないかなってことで、いろ いろと変えさせていただきました。

――深い設定がありますね(笑)。

森田: ただ、ドラコを上に持っていっ たのは、ボクの個人的な趣味でして、前 作のPCエンジン版で水谷優子が声優 をやってたからなんですけどね (笑)。 さわ:じゃあ、水谷優子がアウルベア



森田:おう (キッパリ)。

さわ: ふざけんな、おまえッ (笑)。

森田:まあ、見た目の強さを考慮して はいるんですよ。やっぱり、ゾンビが ミニゾンビより下にいたり、のみが幹 部だと困るでしょ? 六歌仙や八部衆 に新キャラが多いのは、そのためなん ですよね。あとは、前作での上下関係 と個人的感情かな (笑)。

さわ:でも、スケルトンは下ですね。 森田:やっぱ、スケルトンはぷよが回 せないキャラじゃないと。まあ、永遠 のザコキャラというわけですね。

島崎:かわいそう。

森田: そのぶん人気はあるんだけど ね。『ぷよ通』も開発当初は練習モー ドがあったし。オチとして、最後の相 手がのみ (笑)。

---メガドライブ版に「とこぷよ」が ないのは、なぜなんですか?

森田:本編を作るのに忙しくて、思い つかなかったんです, ホントに。開発 側としては、「とこぷよ」ってオマケ という感じがあったもんですから。そ 合というヤツで……。ただ、そのへん: って、もううううう (笑)。

を取り払っちゃったから、アンケート で文句がいっぱいきた。

キャラのデザインについては?

島崎:うろこさかなびとのドット絵で モメましたね。一部のスタッフで好み がまっぷたつにわかれちゃって、まあ 人気のあるキャラだけに、やっぱりこ だわりがあるんだろうなぁと。

森田:個人的に好きなキャラっていう のが、かならずいるんですよ。ボクが ドラコであるように、島崎はたらが好 きなんです。

**さわ**: そのおかげで、だんだんたらの 寸法が短くなってしまったね。

島崎:まあ、ええ。

森田: さわが好きなのはウィッチ。本 人が「おいっす」って声やってるのも ありまして。これがずいぶん人気高か ったですね。

--- 秋山さんは?

秋山: ぞうですよ (笑)。

森田:これも、やっぱ本人が声をあて てると、ね。

**さわ**: グラフィックでは、ミニゾンビ れと、漫才デモについては、時間の都 : が好きかなぁ? ああ、かわいらしく :: に、本人だけは気づいてないようにし

森田:負けたケットシーのシッポがか わいいっていうのもありましたね。

さわ: あと、パキスタの手 (笑)。気 持ち悪い。すごい速さなんだもん。

秋山:最初は、そんなに速くしてなか ったんですけど、担当したデザイナー が「もっと動かして」っていうので、 めちゃくちゃ速く動かしたら「あ、こ れでいい」とか言われて (笑)。

#### 「あの人」の ナゾにせまる

―マスクド???は『ぷよ诵』のオ リジナル・キャラですね?

島崎:はい。ヘンな???を描いてっ て言われたので、ああなりました。

森田:最初のマスクは宝塚風じゃなく てバロンマスクだったんですよ。なん でそうだったかと言うと……。

島崎: 私の個人的趣味ですね (笑)。 森田: そう、オレもあっちのほうが好 きだったんだけど、正体がわかりにく いって理由でボツになった。彼につい ては、どう見ても正体バレバレなの : たかったんですよ。



――マスクド???を登場させること になった理由というのは?

森田: まあ、ゴホウビといったところですが……。いえ、「A. A. ぷよ通」なんでホンネを言いましょう。相手キャラの総数が1人足りなかったんですよ (笑)。最初は、ノー・コンティニューで最後まで行って、そいつを倒したら、本当のエンディングを見せようと思ってたんです。でも、時間がなくてダメになりました、はい。

さわ:アンケートに「なんかへンなマスクつけた人がでてきました。バグですか?」ってありましたね(笑)。

**秋山**:バグでマスクはつかないと思うなあ (笑)。

森田:連射装置を使って,第1階層の マスクド???に会う方法 (→149ペ ージ)っていうのを知ったときは,目 からウロコが落ちたね。

—— それに関連するんですけど、長時間プレイしていると、相殺しなくなりますよね?

森田:両方のプレイヤーが同じように 積んでいると、おじゃまぷよを送って も相殺されるから、永遠につづくわけ でしょ。ですから、永久プレイ防止の ため、やむなくつけたと。メガドライ ブ版でも同じ現象が起きますが、あれ はとり忘れでしょう (笑)。

第1階層の延長戦でマスクド ???を倒したときに、規定点に達し ていないと、ふつうのエンディングに なってしまいますよね?

森田: ええーッ!? さわ: おいっ。

森田:ホント? ありゃあ~。

全員: ほっほぉ~ (笑)。

秋山: そういう仕様ですよ (笑)。

森田: 企画書の段階では、規定点にいかなかったら、「めざせてっぺん」のバッド・エンディングなんですよ。ですからバグか、もしくは……。

さわ:プログラマーが気をきかせた。 秋山:ああ,気にしない,気にしない。

森田: そういう仕様ですよ。つぎいき ましょ (笑)。

#### 試行錯誤が くり返されたデモ画面

--- ほかに、おもしろいボツ案は? 森田:島崎にも聞いてください。

島崎: ええっ!? ……ボツはありすぎて、私…… (笑)。オープニング、エンディングなんて、絵コンテだけだったら5~6本あって、ドットに落としたので三つぐらいなかったっけ? オープニングで変わらなかったのが、ぷよとカーバンクルとアルルのアップで、その間にはさむシーンが何回か変わったんですよね?

**秋山**: 実際に動かしてみないとわかん ないということで、何本か作ったんで すよ。で、見せたら、「あ、こりゃダ メだ」って言われて、苦労して作った これは~って(笑)。

森田:まず、ボツになったのが、中間 デモですよ。ホントは相手に勝つと、 フィールドに穴があいて、相手が落ち るはずだったんです。そうすると、向 こう側に行ったカーバンクルが舌をベ ロンと伸ばしてくれて、アルルがそこ をピョンピョンと渡る。これは横移動 なんですが、規定点をクリアしてつぎ の階層へ行く縦移動だと、カーバンク ルが舌をてっぺんまで伸ばして、アル ルが舌をてっぺんまで伸ばして、アル ルがそこをスルスルーって登っていく というアイデアもあったんです。

**秋山**:カーバンクルの舌ぐらいまでは 作ってましたよね?

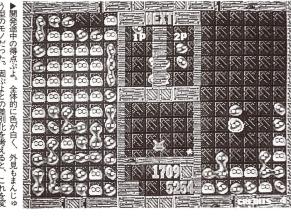
森田:いちおう、ベロベロっと(笑)。 秋山:前作は、デモのあと画面が下に スクロールしましたよね。今回も、面 と面とのつながりを表現しようという ことで、塔の中という設定から、移動 するところをデモでやろうといろいろ 作ったんですけど……ダメでした。苦 労のかいなし(苦笑)。結局、なぜ中 間デモが文字だけになったかという と、そういうデモをまず作ってたんで すが、ボツになっていくうちに、ほか のデモを仕上げなくてはならなくなっ て、時間がなくなったんです。

森田: ボツになったアイデアでおもし ろかったのは、12段あるフィールド が縦にスクロールして60段ぐらいに なってしまうというのがありました ね。で、企画会議でその話をしたら、 ひとこと「バカやろう」と(笑)。

—ユーザーからのアイデアを参考にした部分は、なかったんですか?

森田: それもけっこうありましたね。
ベーマガさんからの提案では、相殺。
全消し、通信対戦あたりを参考にさせ
てもらいましたけど、ユーザーからの
アイデアには、ボムとかがいっぱいあ
ったんですよ。でも、アイテムの
「ア」がでた時点でボツにしました。
— かなりのボツがあるわけですね。

森田:逆に、ハズそうかなと思ってい



 たのが、そのまま入っていたという例 : をウロウロと立ちつくして,プレイし : 森田:あたるか,はずすか.....。はず バーのデモは少しさみしいかなという ことでボツにしようと思っていたら、 そのまま入ってたり……。エンディン グも, バッド・エンディングや本当の : エンディングとか、いろいろと構想が ありましたが,結局ジミで短くなった。 一一今回のエンディングは、内容がわ かりにくいって声が・・・・・。

森田:あれはわかりにくいです。ごめ んなさい (笑)。

---アーケード版だけスタッフロール がありませんね?

森田:つけたくなかったんですよ。ボ クの個人的意見ですけど、長~く見せ られるスタッフロールはあんまり好き じゃないんです。

島崎:最初、スタッフロールが「コン パイルのみなさん」だけっていう案も あったよね (笑)。

森田:さすがに、苦労したスタッフが いるからってことで、メガドライブ版 では名前をだすことにしたんです。で も、ゆっくり見せたくはないから、え らく速いんですよ、メガドライブ版の スタッフロールは。

―エンディングのところで「ぷよア ベレージ」が表示されますよね?

森田:うまい人ほど、少ない手数で大 連鎖を組んで点数を稼ぎますから、そ のへんのバロメーターという意味で入 れてみました。

さわ:でも、誰も気づかない。 森田:いいの、いいの(笑)。

#### タダで遊べた(?) ロケテスト

――追い込みの時期は、徹夜作業がつ づいたりしてるんですか?

森田:ボクは絶対に徹夜をしないよう にしてるんです。でも、広島でロケテ ストをしたとき、そのゲーム・センタ ーにかよいつめたことがありまして, あれは心底まいりましたね。もう、イ

もあります。たとえば、ゲーム・オー : た人のあとを追いかけては、アンケー トをお願いしたりと。

> さわ:ロケテストのときも致命的なバ:さわ:まあ、ふつうに声優を使っちゃ グがでてきたよね?

森田:バグはあったね。

さわ:ほかの人たちが通信対戦やって るかぎり、お金を入れなくてもずっと プレイできたりね。ちょうど、あの日 が私の当番だったけど。

森田:それほど強烈なエピソードって わけじゃないんですけど、『ぷよ通』 のスタッフは、ほかのプロジェクトを かかえながら参加してますから。ボク なんか,ここ3年ずーっとべつのプロ ジェクトをかかえたままで・・・・。

さわ:「シ」ではじまって、「ン」で 終わるような (笑)。

森田: そう、『シャドウラン』が終わ : ずつあてるようにしたんですよ。 らないのに、ほかのプロジェクトは3: 本ぐらい終わってますからね。メイン が終わらず、サブがどんどん終わって いくのが一番強烈でした。

#### サターンで 漫才デモが復活する

一サターン版では、漫才デモが復活 するそうですね。しかも、コンパイル社:

す確率が80%ぐらい (笑)。

島崎:私もそう思う (笑)。

うと、PCエンジン版と同じになっち やいますよね。それじゃ, あんまりウ リにならないってことで「じゃあ、も うシロウトでもいいぢゃ~ん」とか。

森田:まずいとは思うんですけど、ゲ ームそのものが変わるわけではないっ てことで……。だから、手抜きと思わ れないレベルに持っていくのが、漫才 デモの最大の課題ですね。

: さわ:まあ、親に隠れて夜中やる子は 聞かないから (笑)。

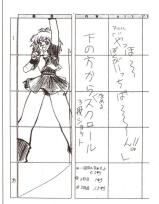
――前作とは声をあてている人がちが ったりしますよね?

さわ:『通』では、基本的に1人1体

森田: まあ、最初は自己申告で手を挙 : げてもらって、あとは適材適所になる ように審査したってカンジかな。失敗 した部分はエフェクトでごまかすとい う手を使いましたけど。

#### アルルの声が 男になる!?

――連鎖したときのセリフに「ブレイ 員が全キャラの声をあてているとか。 : ンダムド」と「じゅげむ」が追加され



_	B 5	7 9	# 9 2 F
2.		Picto フ 見をピマ 見いのおは。	アル   あー、文。と  長水を飲か   終3 わ。空]
3		今日でおた キャラクター か(少の Protion 因りを (見もとくくいほど) うめっくす (1つ1つ) 《漫オキャラドャロま》	SE (本つ) * 本つポコパラの mp:12 ようなまと とい: すっかの実施な
4.			アルル もお'ーだ'れも
			ほぐに勝てる
			ДВ. (18 (\.)

▲サターン版のエンディングの絵コンテ。機種やモードによって、さまざまなエンディン スがあるわけでもなく、筐体のまわり : グが楽しめるのも、『ぷよ通』の楽しみの一つだ

ましたが……?

森田:「ばよえ~ん」のところでケリ をつけてほしいという意図があったん ですよ。でも、『ぷよ通』は相殺があ がつかない。それで、「ばよえ~ん」 は7連鎖目にして、あいだの5~6連鎖 目になにか入れようということで、い ろいろと候補を用意して、ゴロがよさ そうな「じゅげむ」と「ブレインダム ド」を入れたわけです。

ボツになったセリフは?

森田:「ぶちファイヤー」とかありま したね。「ぶち」というのは広島弁で 大変って意味なんです。あとは、10 連鎖目の「ばよえ~ん」だけ男の声に しようというのがありましたし、『ル ルーのルー』では17連鎖あたりでし: ゃべりすぎて息切れさせようとか。ま あ、そのへんのアイデアは、ひととお り踏みとどまりました (笑)。

---- そういえば、1連鎖目でもしゃべ : るようになりましたね。

る場合があるでしょ。だから、それを わからせるために入れたんですが、そ のときだけしゃべる予定が、なぜか消 すたびに入っちゃいましたね。

アーケード版では、店によって、

男の声がでるものがあるとか。

: **森田**: 基板の設定によっては、そうな ることもある……らしいんですよ。た とえば、通信対戦で連鎖をしたとき るから、7連鎖くらいじゃないと決着: に、1Pがアルル、2Pがシェゾ、3Pが ルルー、4Pがサタンの声で「ファイ : ヤー」とかしゃべらせるアイデアがあ って、ちゃんと声も録っていたんです : よ。だから、それがなんかの拍子で使 われたことになりますね。

# 相殺システムを 考慮したバランス

- 対戦のバランス調整には、どれく らいの期間をかけたんですか?

森田:1か月もないと思います。た : だ、前作のように、連鎖したときのおじ ゃまぷよのレートが倍々に上がってい くと、相手が7連鎖してきたとき、最 低でも7連鎖しないと相殺することが できなくなってしまいますよね。だか ら、レートの上昇率は少しゆるめに変 更しました。基本的には、前作の倍々 森田:1連鎖でもおじゃまぷよを送れ : レートのほうが好きなんですけどね。

> ——CPUキャラの積みかたには、モ デルがいると聞きましたが?

森田:のほほの「カエル積み」です ね。『魔導物語3』のディレクター が、実際にそういう積みかたをするの で、マネさせていただきました。

---前作でいう、たらやハーピーのよ うに、個性的な積みかたを設定してい るのはなぜですか?

森田:8人並んでいるキャラが、みん な同じ積みかたをすると、見た目以外 の個性がなくなってしまうんですよ。 だから、同じ階層では、カエル積みを したり、回転をしなかったりと、でき るかぎりメリハリをつけてみました。 ただ、それがどのキャラにあたったか というのは運命です (笑)。

秋山:プログラマーまかせみたいな部 分もありましたね。

森田:ボツになりましたが、プレイヤ 一の積みかたをマネをしてくるアルゴ リズムのアイデアがありました。で も、そいつは落とすスピードが遅いか ら、こっちが速攻で積んでいけば、そ の均衡をくずせるといったカンジだっ たんですけどね。

# アーケードから メガドライブへ

--- メガドライブ版は、特殊ルールが 充実してますが、あれはどのくらいの 期間で完成させたのですか?

秋山:あれは、ドタバタと作ったんじ ゃなくて、アーケード版の開発段階か らサンプルとして入れていたものがほ とんどなんですよ。だから、あらかじ め作っていたという感じですね。

森田:じつは、アーケード版が終わっ てから、メガドライブ版を作るまで、 少し時間があるだろうと思って、なに かやろうとたくらんでいたんですよ。 そしたら、なぜか2週間(笑)。

秋山:もう同時進行という感じでした から,時間の許す範囲で追加したり, なおしたりしましたね。たとえば、ア ーケード版だと説明がでているときに 動いていないヤツが、ちょっと動くよ うになったりとか。

森田:それと、「塔」の漢字も。

さわ! はずかしいなー。

森田: 塔って「つちへん」ですよね。



c	A h	内 岩	* そりつ	
	STORE TO THE PROPERTY OF THE P	· Billing Trucky · Truk Tontho (Tru)	pressit.  christis.	
		## ### ###############################	5-12 2 min ( /	
		725 9Y-3:	77 , 70 T ,	
	GAME SA	RT.		

▲アーケード版のロケテスト段階で姿を消し、サターン版で復活した漫才デモの絵コン テ。PCエンジン版とのちがいを見比べてみるのも一興だぞ

それが、ワープロの変換ミスで「てへん」の「搭」になってたんですよ。

――塔と言えば、そのてっぺんに例の シルエットがありますが?

秋山:ふつうに黒くシルエットをかけるよりは、ウケを狙ってカーバンクルのカタチにしたほうが楽しいかなと思ったんです。そして、デザイナーに中身の絵をまかせたら、あんなヘンな絵があがってきて(笑)。

**さわ**: あらゆる漫画で「ふ,不自然だ ぞーッ」ってオチがありましたね。

**森田**:ルルーのポーズだけは不自然, 納得いかない。

秋山:でも,ウケとれたからいいかな。

森田:まあ、いいでしょう。

**秋山**:カーバンクルと対戦できるって いうアイデアもありましたねぇ。

森田: あるにはありましたが、「カーバンクルは戦うものじゃない、ゲームのマスコットとしてあつかえ」という上からの命令があったんですよ。

――各キャラが、なぜ塔のなかにいる のかという設定はあるんですか?

**森田**:ないですね (笑)。あいかわらず、ストーリー的なものは。

**秋山**: でも,塔に入っていくオープニング・デモはあったんですよ。

―― そうした豊富なデモをぜひ見たかったですね。

**秋山**: だから、ちゃんと最初から計画 的に進めていれば、こんなことにはな らなかったんですよ (苦笑)。

**森田**:申しわけありません。すべて, 私の不徳のいたすところで(笑)。

**秋山**: 去年のおもちゃショーで展示したときのオープニングは、噴火するヤツでしたね。

——あのときのビデオでも、タイトル にでていたキャラが、ゲームにでてこ なかったりしますね。

**秋山**: あれはボツですね。あの当時は ああだったんですけど、いろいろ都合 で変わりまして。

森田:……そうです。ボクが悪いんで す(ペコリ)。



# 豊富になった ぷよのアニメーション

一積んだぷよのアニメーションもいろいろと増えましたね。

**森田**: あれは、スタッフからアイデア を集めて、見やすいものを残していっ たんですよ。ぶよの消えかたも、そん なカンジでした。

島崎: でも、いきなり「何個か適当に作れ、あとでオレらが審査する」と聞かされた記憶が……。

**森田**: だ, そうです。真相は (笑)。 — おじゃまぷよを送ったときの予告 ぷよも増えましたね。

森田:これも、いくつか候補を挙げてもらったんですよ。で、星と王冠はすんなり決まったんですけど、残りの一つは、いろいろな図形がズラーっと並んでるなかから、カタチのわかりやすいスペード型を選びました。だから、あれは最初からキノコを想定して作ったわけではないんですよ。あと、企画段階では、フィールドを囲むように赤玉を並べて、1周したらカタチのちがうヤツをだそうと思ったんですが、これもできずじまいでした。

— そうなったときは、おじゃまぷよのかわりに、赤玉が降ってくれば楽しいかもしれませんね。

**森田**: それはサービスとしてやってみればよかったかもなあ (笑)。

# 海外での 『ぷよぷよ』は?

— 前作は,海外だとジェネシス(メ

■▼バンシーの紹介文にもまちがいが。左はPCエンジン版,下はメガドライブ版だ。2人よぶんだから,8+2=10人が正解



ガドライブ) 版が『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の関連作になったり、スーパーNES (スーパーファミコン) 版だとカービィのゲームになったりしましたよね?

**森田**:海外版については、ボクはまったくタッチしてないんですよ。

さわ:スーパーNESのほうは、ジェネシスとちがって、いつものキャラでやるって話だったんですが、任天堂から直接たのまれて、期間が短いのにカービィに変更したんですよ。

—— それらの海外版『ぷよ』を見たと きは、どう思いましたか?

森田: そりゃ、おどろきますよ。ジェネシス版を見て、やっぱアメリカのゲームはいいわーって。キャラが変わってるだけなのに、海外ゲームはすばらしい、このセンスはどうやってもマネできないなと思いましたね。

――『ぷよ通』の海外版は発売されないんですか?

森田:まだ話はないですね。

**秋山**:こっそり誰かが作ってるかもしれないけど (笑)。

**森田**: まあ、いつかはやることになる でしょうね、きっと。

——海外における『ぷよぷよ』の評判っていうのは、どうなんですか?

森田: 国内だと送られてきたハガキと かでわかるんですけど、海外のはちょっとわかりませんね。もともと、海外 市場を狙って作っているわけじゃない ですから、こっちから数字的なものを 聞いたりもしていません。

さわ:この前 ウチの社長かちがホー ムステイしたとき、そこのお子さんに やってもらったんですけど、キャラが かわいくないって、やりたがらない。 ああいう3頭身の女の子がウケるの は、日本だからってところがあるんで: すよね。ほかにも、ヨーロッパ版のハ ーピーは、 宗教上の関係で色が黒くな っているんですよ。名前もダークエン ジェルになってましたわ。パノッティ なんか、ジョニーだっけ?

秋山:誰だ、お前って (笑)。

# 『ぷよ诵』の ライバルとは?

一日本国内での『ぷよ通』の反響は? 森田: やっぱり、続編がほしいってい う意見がほとんどですね。難易度につ いては、簡単だという意見と、むずか しすぎるという意見が半々ぐらいあっ かけど、第2~3階層で落下スピード が急激に上がってしまうのはマズイな と思いましたわ。

**さわ**: つまり、前作でモノ足りないユ ーザーにとって、『ぷよ通』はいいゲ ームになってたけど、『ぷよ通』から 入ったユーザーにはむずかしすぎる。 そのへんが、初心者のおねーちゃんた ちにはツライんでしょうね。

秋山:『ぷよ通』のフィーチャーは、 前作をやり込んだ人には受け入れられ ましたが、初心者にはあまり関係がな かったんですよ。だから、初心者同士 で遊ぶなら、発売当初で「ふたぷよ」 が1回200円の『通』よりも、1回100円 : はり最初はサターンとアーケードって

になっている前作のほうがいい。と。 そういう意味で、本当のライバルは前 作だったというのがありますれ

--アーケード、メガドライブ版とも に、前作からボタンの配置が変更され ていますりわる

森田:これは完全な失敗です。操作に ついては、前作を踏まえずに作ったん ですよ。ですから、『ぷよ通』で一番: の反省点は、ボタンのキー配置をまち がえたことと、メガドライブだと色が 見づらかったことですね。サターン版 では改善したいと思います。もう少し 時間をかけてテストプレイをしていれ ば、そういう意見がでかと思うんです けどね。反省してますんで、思いっき り悪口言ってください (笑)。

秋山:一同、平謝りということを書い てもらえればと。まだ見捨てないで、 今度こそということで (笑)。

森田: そういう意味では、 サターン版 みたいに、作り直すチャンスがあたえ られるというのは、ゲームを作る側か らすれば、かなり幸運なことだと思い ますよ。『通』が作れたのも幸運なん ですけど、こっちはだいぶ変えちゃい ましたからね。

# 『ぷよ3』の 核心にせまる!?

---話は変わりますが、もしも『ぷよ 3』がでるとしたら、どの機種がプラ ットホームになるんでしょう?

森田: 僕個人の予測でお話しするな ら、これまでの流れから考えると、や

: いうのが順当なところでしょうね。

さわ:メガドライブは、アーケードの プログラムをそんなに書き換える必要 がなかったですから、すぐに家庭用で 遊べるのが大きかったですよね。いま はすっかりサターンにとってかわられ ましたけど。

森田: サターンにしても、アーケード での万換基板 (ST-V) があるか ら、そういうのを利用すれば、メガド ライブのとき並みにスムーズにいくん じゃないですかね。

#### ---楽しみですね。

森田: 『ぷよ3』になっても、四つく っつけて消すというルールは、『ぷよ ぷよ。である意味を持たせるために残 るでしょうね。広野(『ぷよ通』のメ イン・プログラマー) は、「まだ落ち ものパズルには可能性があるから、つ ぎの落ちものもやりたい」って言って ますし……。まあ、周囲の要請があれ ば作るでしょうけど、そのときにボク がそのプロジェクトにいるかどうかは わかりません。というのも、ボクはサ ターン版『ぷよ通』で『ぷよぷよ』は 完成したと思ってるんですよ。ゲーム のデキとしては、前作よりも『ぷよ 通。のほうが絶対いいと思っていま す。インパクトの面で見ると、明らか に前作のほうが上でしょうけど……。 『ぷよ3』はそれら以上のものにしな ければいけませんから、作るとなった ら大変ですよ。

---それでは、最後にひとことずつメ ッセージをお願いします。

森田: 構想4年の大作ゲームがついに でます (笑)。『ぷよ通』を手がけた 人が作っているゲームなので、見かけ たら買っていただきたい。あと、『ぷ よ通』の誰にでも楽しめるってコンセ プトは、前作から変わってませんか ら、対戦格闘ゲームに飽きたらパズル ゲームを……っていう感じですかね。

秋山: 『ぱず○だ○』ですか? (笑) 森田: まあ、ボクとしては『バーチャ ファイター』の合間にでもやってもら



えれば満足です。ボクも『バーチャフ : に乱入はしませんよねえ。 アイター』ばっかり遊んでますし……。 早く『バーチャファイター3』がでて ほしいですね (笑)。だから、セガAM: 2研の鈴木さんにがんばってほしいと、 最後はこれにしましょう (笑)。

#### --- 秋山さんは?

秋山:ええ、まあホントにあやまるし かないです(笑)。デモはいっぱい作っ たけど、世にでたのはちょびっとだっ たということを踏まえていただけたら と。納得できない人はサターン版を買: ってください。ああ、コレで怒られる とシャレにならないですけどね。あと、 メガドライブ版の『魔導物語』です ね。メガドライブ業界で最後のRPG となるべく, がんばってますので, よ ろしくお願いしますと。サターンばっ かりじゃなくて、たまにはメガドライ: ブもやってね, みたいな。

#### ― それでは、さわさん。

**さわ**: アーケード, メガドライブ, ゲ ームギアでひと足先にでちゃった『ぷ よ通』に関しては、こちらも「なんじ ゃこりゃ?」っていうところがたくさ んあったんで、さきほど森田が言った ように、セガサターン版が完全なるモ ノであれば、ってところですね。あと は、キャラの設定も充実させて、『ぷ よぷよ』だけでなく、『魔導物語』も 楽しめるようにしたい。それと、『ぷ よ通』は4人まで対戦できるので、4 人対戦台がないゲーム・センターがあ ったら、そこの店員さんに「入れてよ ぉ」とダダをこねてください。基板を たくさん買っていただければ、ボクら の給料がでるということで (笑),よ ろしくお願いします。

秋山:東京のほうでは、4人対戦とか どうなってるんですか?

森田:こっちでは、置いてあってもや っているのはあんまり見ないねぇ。

---あ、そうですか? 東京のほうは 意外とやってますよ。

秋山:まあ、熱くなるような人がいれ ばいいんですが……。ふつう、そんな

森田:でも、この前『ぱず○だ○』で 乱入されたよ (笑)。

----最後は、島崎さんに·····。

島崎:セガサターン版で漫才デモが復 活しましたし、キャラの動きとか、な るべくおもしろいモノにしようと思っ てますんで、いままでモノ足りない思 いをしていた人はサターン版を買っ て、漫才デモを楽しんでください。

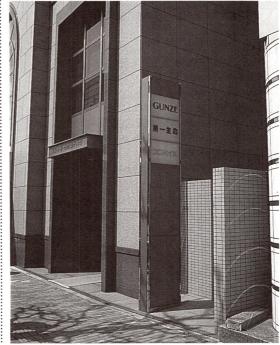
秋山:ひととおりのグラフィックはR OMのなかに眠ってるんですよ。だか ら、動かそうと思えば動くんですが、 永遠の眠りについてしまった (笑)。

森田:もう、サターン版をよろしくと いうことが結論ですか?

秋山:だから、ここであやまっておい て、つぎこそはと……(笑)。

長時間ありがとうございました。 (95.3.31. コンパイル本社にて)





パイル見学旅行&広島観光」を利用したもの。しかも、 広島観光はキャンセルしてしまったのだ。 ▼コンパイル本社の入口。ちなみに、 この取材は第一回ぷよマスターズ大会3位の賞品である「コン トホホホ…… 仕事 (コンパイル取材)を優先させたので、



# 載せきれなかった情報を完全フォロー

# 引き分けのひみつ

『ぷよ通』では、両者が同時に積み 上がると引き分けになる。このときの 判定時間は約60分の12秒。ただし、 この時間内なら引き分け、という設定 ではなく、いろんな処理を順番にして いって、そのあいだに両者とも積み上 がったら引き分け、というシステムに なっているため、この時間は多少変動 する可能性がある。

引き分けになると、勝敗計算に特殊 な処理がされるので、機種別に説明を しておこう。



になると、勝敗決定が ▼両方ともばたんきゅ ょいとばかし複雑に

●アーケード版 ……ふたぷよ・3本設定 の場合はセットマッチのため、メガド ライブ版と同じ。それ以外の本数設定, または通信での対戦ではポイントマッ チになるので、みんぷよと同じだ。

順位点での判定になるみんぷよでは、 同時に負けになると、右側のプレイヤ 一が上位になる。たとえば、4人対戦で 最初の2人が同時に負けた(3位と4位 が同着になった)場合,左側のプレイヤ 一が4位、右側が3位になる。ただし、 最後の2人が同時に負けた場合は、両: 同着だと、両者3位になる)。

者とも2位となって,6PTSがあたえ られ、1試合終了となる。

左右の方向は、さきにスタート・ボ タンを押した筐体側が左。あとが右に なり、その筐体内でも左右(=1P・2 P) で優位性が変わってくる。



タンを押した筐体側の 側が4Pに。 一番有利

- ■メガドライブ版……1回目の引き分 けは無効試合となり、何の影響もない。 2回目以降は1試合終了と判定され、実 際に表示される勝ち数は増えないが、 両者とも仮に1勝したとみなされる。 隠しコマンドでポイントマッチになっ ている場合は、アーケード版のみんぷ よと同じ。
- ●ゲームギア版 ····ふたぷよ, みんぷ よともに、最終勝者の判定がされない ため、引き分けでの特殊処理は行なわ れない。 設定本数の過半数を取るか、 設定本数だけ試合を終えると、コンテ ィニュー待ちとなる。
- ●セガサターン版……メガドライブ版 と同じ。
- ●PC-9821版……ふたぷよでの引き 分けは、1試合終了するだけで、特別 な処理はされない。みんぷよだと、両 者とも下位順位になる(2位と3位が

●スーパーファミコン版……ふたぷよ の場合は無効試合となって何の影響も なし。みんぷよの場合は、右側でプレイ している人が上位になる。ただし、最 後の2人が同時に負けた場合は、アーケ ード版と同じようにそれぞれ6PTSを 獲得(順位表示は右が上位になるが、 順位点は同じになってしまう)。また、 このときは消化した試合数が増えない。 1人しか生き残らなかった場合だけが 試合数のカウント対象となるのだ。



終わると、 PTSとなる 3Pと4Pが

●スーファミ版リミックス……スーフ アミ版と同じ。ただしみんぷよで最後 の2人が同時負けだと左が上位になる。

●PCエンジン版 ……スーパーファミ コン版と同じ。

# 同点のひみつ

ふたぷよ・みんぷよの最終勝者判定 時に同点だと、これまた機種によって いろいろな処理がされている。

●アーケード版……ふたぷよセットマ ッチはメガドライブ版と、ポイントマ ッチはみんぷよと同じ。みんぷよは、 順位点が同点の場合はスコア(対戦中 に獲得した得点) で決定。それも同点 7.5

7.5

7.5

泰宝胖出風

ころはないないない。なないナーナキア版に

の時間間隔で汁をかいたり、光ったり

こ , J 合表を体I の代03は前機。3 こ

の開巻を表の下計>」は、 。 るいてっ

ま去てしコミより同るやくミトをる光

、される。るい丁」宝英多嗣間るれる示表

されてつより果辞れで隅了8を残断よ

。るなご (陸製) 青天ごふ喜 ,3 るな

こり工に関わず36個人に、ことろいなフ

それな事なよるの土人間的とコイベー

利案るももないたなる計、もなり出変な

青麦のミャキ猫、ブよなろひ〉ご同

まずは表情。コンピュータ側のフィ

。題常平されればもフラセ3

えの側を一上とくに、干は1丁いでつ

。いないユーンタ田製のタイコギ

「全09/I: 平東」

7.5%

7.5

7.5%

& \*\*

ぷゴえ·····スペッミリ励ミ▼</br> 7. **TY18** 6t 。6 4 共作位前门大楼店机合果0点 3 18 1 同な点位制、おびよれんな。るれるも 121 b 9 ででてまて観路本玉器ははもさき、プ 181 L 9 のるなりキャマントヤの時期来 、357 7.5 Π t よなける・・・・・耐く⊏ミャペーバース● 7.5% 7.5 3 膏

7

I

0

で別だと、

đ

ロスコムンから

°27/1678

ひら出貨の、なロチアのごろの ・1 ペチ (でも点立副(3.6 6 終を機本宝媛、れる 元表回毎64果詩のブ点朝の5 、6 立剛 合総るよご点面側情合。いなけいよい なノーエニトモンエコひける
は然合法 75 PC-9821#076 11; 1 。るなる立動香间 ,35次点

回るたろ。本土をもまいまのアニスろ **江点同で点立側、合製のよれんそ。6** なこりり負よる各両ろるりの名目 、こり答 糊琢量はでおけて翻丁ここ。る人に脚 曼越 は合語いない丁き丁特徴を廃半 風まるさる、コミュニへも殊を機本宝 ●PC-9827版……Aだよなこと, 設 。ご同3

湖でトミリセメ·····**湖ベーをせたす●** 。しな野び株は、このいな

₹4宝件の苦糊然量……就てキムーや●

然機者になれる

。シ同うよなみを蹴り一ヤーて割合 果のキャマイント先 。るなご「時間の側 AS,合影式でいい同な残る糊で点部が 」「「殊多茂本玉張。るれる園香る翻[の かの部れ代きに引きるのこ はるなご それた1(過半数)を表取したほう 宝媛のブン E くって 木 紅 斉翻 殊量 、 合製 のそでケイでか…… 対てトラリは×● 。そなご団工は一サトマペの側子、35%

# **C代のの田東** るふご顔状

ムーヤ、今中滩はのうくを中。るろう コ田の38、3名瀬コ高末園ABフ頭 た、ピンチBGMに変化する。この状 る水は置きなよれの土以間のもい内がな 一トての側径目、中トマでよる3の

。ご同ろ就くこ

。6こなてい書を

X 集 報 日老谷けで

8本語宝 ジン

いもなれ、

。いなし外変れて滅てき

●PCエンジン版 ·····スーパーファミ 。るなごか上きなーサトッペの側左は合 影の点同さってある。立上されてましいまされ てにたるされ点同で点立動。おうしょれる 。ショコがたニティーパースおよ

°9813146466481846-たばよれ、33671841-471時 ダンを来・イーをよる\*ななり軒を2・I くを示けるろのチャ・ヤンニャー大① 。るいろれる意用も厳重化 だなり

ママロる下更変ダイットとそれのよる はに17キューヤ·····祝てキューヤ

群の寅出六トートーン型 こういらくとないい世の

▼大きな変更点が、 。いなれが変なき大おこの治質実 、そん

るなこうしるもとが指を数合憲宝器もる 

そッマイントおるは (帰班共) そゃ マイッチはよれれる、合能けJコTN IOG , はるきつ宝器は (TNIOG) 3 短加される。ここでは「SENSYU」 ② 駅 → CIRVLLIE WODE P3 らオプションを選ぶと, I/O TEST コントローラ2のCボダンを押しなか 、万面画界選パーチのくもさし時をく を示・イーをた……別てトモリ代★●

イツイヤる以外では 19, ▼校弾プのやオふさが 大 表 か し 小 数 % Ť 18

。意式さんないなきつび実メンナトマーで人な たになる)。ただし、通信を利用しての ふぶは、も丁ノ別選ばい一いの3) ご (12,4) 3 ふかれ、まいかってでない類核の土人は人と きろのこ。る観はイートアンマアのJ 新全、3るいフル人コエターバンの古 両9239ITまる专宝好は幾人,方面 

らそは一人にはてあるまごろご動物から ひる。さいてし五本かんをくなる様出して 駅やインマロノ駅 、おこり 『重える』

# いた後のの挙出く

②オープニング・デモ中に左・上・左 : L・Rボタンを同時に押すと、そのキャ : ・2・1の順でボタンを押すと音が鳴 り、この状態でゲームをはじめると、 ぷよがヒューマン (人型) になる。 ③同じくオープニング・デモ中に上・ 1・下・2・右・1・左・2の順で16回く り返してボタンを押すと、全消しのフ アンファーレが鳴り、ぷよが敵キャラ クターのグラフィックになる。

それぞれの写真は124ページに載っ ているぞ。

●セガサターン版……ひとぷよの通モ ードをクリアしたデータ (おしまいに なっているファイル) でプレイする と、自由に対戦キャラを選べるように なる。ただし、この方法でサタンを倒 しても、エンディングにはならない。



が必要。 て最後まで行こう まずはが

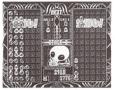
- ●PC-9821版·····オープニング・デモ 中に、特定の順番でキーを押していく と、ある特殊な現象が起こる、らし い。じつは、コンパイルの開発スタッ フも、そのキーの順番を忘れていると いうことで、確認ができなかったの だ。正確な情報が入手できたら、あら ためて報告しよう。
- **●スーパーファミコン版**……オプショ ン画面でGAME MODEを選択、そ のまま何もせずに12秒間待っていると、 画面下にメッセージが流れる。すると, オプションの1画面目に「CUSTOM」 という項目が追加されるのだ。これを 選ぶと、観戦モードの「WATCH」, 出現するぷよの色数を減らす「COL OR MINUSS」、プレイヤーが何人 参加するかを決める「HUMAN V OLM」、コンピュータが担当する場所 の思考ルーチンに任意のキャラをあて はめる「CPU1~4」が設定できる。
- ●スーファミ版リミックス……みんぷ よで敵キャラを参加させているとき,

ラを瞬時に負けにすることができる (ぷよが消えているときには実行でき ない)。

●PCエンジン版……ひとぷよをクリ アすると、オプションにあるANIM ATIONの項目に「ARRANGE 1」 が追加される。これを選んでひとぷよ をはじめると、全キャラと順番に戦っ ていく2周目がプレイできる(通モー ドのようなもの)。 さらに……!?

# 14段目のひみつ

フィールドの一番上に、見えない 13段目があるということは解説したと おり。14段目以上にぷよが積まれた 場合は、消去されてしまうのも紹介ず み。ただし、ゲームギア版だけは例外 で、おじゃまぷよはたしかに13段目 までしか積もらないが、色ぷよは14 段目まで置くことができるのだ。これ を利用すれば、4個消しルールでも20 連鎖が組めてしまう。挑戦してみる?



るには、 ニックを応用 カベ越えのテク に組ぷよを載せ

# おじゃまぷよの 降りかたのひみつ

『ぷよ通』になって、システム的に 変化したのは、なにも相殺や全消しだ けではない。おじゃまぷよの降りかた も変更されている。これまでは、13 段目まで積み上がった列に降ってこよ うとしたおじゃまぷよは、保留されて 次回の降下にまわされていたため, 1~2個のおじゃまぷよが最後までなか なか降ってこないことがあった。

『ぷよ通』では、保留されることが なくなり、たとえ実際には1個しか降 らなくても、30個なら30個分の予告 ぷよが減るようになったのだ。

ところが、セガサターン版のみ、前 作と同じ保留されるシステムになって いる。のほほやハーピーなどが使う、 1列を上まで積み上げてのフィーリン グ連鎖は、保留される前作のシステム に弱い(積み上げていない列に集中し て降ってくるから)。そのぶんサター ン版は多少難易度が下がっている。



告ぷよとして蓄積されて るおじゃまぷよは 子 めて、 ▼見えない13段目もふく か減らなかった 実際に降った個数

え13段目まで積み上がっ .2. 通 では、

いる列があっても…… ず降ったことになる おじゃまぷ -回につき30個までの よが、



# 『ぷよ]』設定のひみつ

スーファミ版とリミックスのオプシ ョンに、ゲーム・システムを『ぷよ1』 に変更する「PUYO」という項目が ある。これをオンにすると、以下のよ うにシステムが変更される。

- 相殺……あり
- ・全消しボーナス……あり
- ・クイックターン……なし
- ・NEXT2ぷよ……見えない
- ・おじゃまぷよの降りかた……

『ぷよ1』と同じ

さらにオプションで相殺をオフにしておけば、ほぼ前作と同じ状態で遊べる。ただし、全消しボーナスはどうやってもなくすことができない(ふたぷよなどでルール・エディットするしかない)。

# みんぷよのひみつ

みんぷよについては、まずは全機種 に共通する情報。1Pと3Pはアルル 側、2Pと4Pは畝側のかけ声になる。 アーケード版とゲームギア版では、 自分側のモニターがかならず1P&2P と表示され、相手側が3P&4Pとなる。

さらにゲームギア版では、自分の隣はかならずコンピュータが受け持つことになり、対戦開始前に選択する辛さ(レベル)は自分と同じものを選ぶ。もしもプレイヤーが2人とも負けて、残りがコンピュータだけになっても、ボタンを押せば強制的に試合を終了させることができる。

PC-9821版では、さきにタイトル: っては降ってくることもある)。

からモード選択画面に入ったマシン側が1P&2P, あとから参加したマシン側が3P&4Pになる。同着順位の判定があるのも、この機種だけだ。

スーファミ版では、参加させた敵キャラの辛さを変更できないが、リミックスでは自由に決められる。

実戦で役に立つ情報としては、だれか1人が連鎖してこちらに攻撃している最中なら、蓄積されているおじゃま ぷよは降ってこない(タイミングによっては降ってくることもある)

# 知っていればトクをする(かもしれない)情報

# 究極の待ちプレイ

組ぷよの落下速度が遅いステージで、 クイックターンを高速で行なうと、落 ちずにその場でまわりつづける。これ を利用して、カンタンにひとぷよの延 長戦キャラに会うことができるのだ。

まず、一番下に同色ぷよを3個集めて、その上部でクイックターンができるように列を積み上げる。そして、集めたぷよと同じ色をふくんだ組ぷよが落ちてきたら、おもむろに高速クイックターンを開始するのだ。

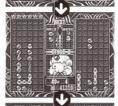
そのまま時間の経過を待つ。相手が 攻撃してきても、組ぶよが落ちないた めにおじゃまぶよはまったく降ってこ れない。試合開始から300秒たつと、 相殺機能が解除されるので、クイック ターンをやめて組ぷよを下に落とし、 あらかじめ置いてあったぶよを消そ う。すると、単発で4個消しただけな のに、かなりの量のおじゃまぷよが発 生する。もちろん、マージンタイムが 切れて、おじゃまぷよレートが低くなったからだ。しかも相殺機能も解除されているので、相手側へおじゃまぷよ を送ることになる。

ぷよを消した直後、蓄積されていた おじゃまぷよが降ってくるけれど、あ わてずにまわしなどで時間を稼ぐ。そ のあいだに、ぷよの落下速度が上がっ た敵キャラが、おじゃまぷよで埋まっ てしまうのだ。

この方法を使うと、1ステージを160 点でクリアすることができるので、カ ンタンに延長戦へ突入できる。

ただし、このテクニックは時間がたっと相殺がなくなるアーケード、メガドライブ、セガサターン版でしかできない。さらに、組ぷよの落下速度が低いLEVEL1でしか実行できないのも弱点(オプションで難易度をEASYにすれば、LEVEL2でも行なえる)。延長戦キャラを見るためだけの技術と言ってもいいかもしれない。







部に同色を3個集め ▼時間がたったら、ク部に同色を3個集め ▼時間がたったら、ク

おけば、時間短縮も可能 稼ぐ。相殺をオフにして ▼あとはまわしで時間な

# マスクド??への道

スーファミ版&リミックスでは、オプションの「COLOR MINUSS」で、でてくるぶよの色数を減らすことができる。これを利用して、1色しかでてこないようにし(4に設定する)、対戦中つねにレバーを下に入れて組ぶよを高速落下、全消しを連続して獲得していけば、高得点をとりつつ敵を倒すことができる。最上階にいるマスクド???にもカンタンに会えるわけだ。



■をなくなる。楽勝!
・事なくなる。楽勝!

# 半回転で スピード・アップ

組ぷよを縦にして置くとき、回転させずにそのまま置くのと、ボタンを2回押して、上にあったぷよを下にして置くのとでは、明らかに後者のほうが早く置ける。高速落下をするときには利用しよう。ただし、まわすときは空中で行なうこと。地面や置いてあるぷよにあたってしまうと、"ぷよん"というアニメーション処理が入るため、逆に遅くなってしまうからだ。

# ぷよ色組み替え連鎖

ひとぶよで対戦するキャラクターの中には、落ちてくる組ぶよの色を強引に変えて、連鎖を作りやすくしてしまうキャラがいる。確認できただけで、さそりまん、ルルー、サタンの3人が、この連鎖をしてくるようだ。

じつは前作でも使われていたこの手段、NEXTぷよやNEXT2ぷよの色を自由に変えてしまうので、もしもプレイヤー側がその組ぷよをさきに落としていた場合は、両者でちがう組ぷよが落ちてくることになる。

ただ、この連鎖を実行している段階でおじゃまぷよが降ると、どんなに少量であってもコンピュータはパニックになってしまい、連鎖を組めなくなる。小連鎖で埋めていくという、基本的なひとぷよ戦略は、ここでも効果を発揮してくれるわけだ。

# 24連鎖目の悲劇

得点計算式の連鎖倍率 (連鎖したなボーナス) は、10ページで解説している表のとおりなのだが、じつはあの表は、1か所だけ事実とちがっているところがある。アーケード版とメガドライブ版では、倍率上昇タイプ3の24連鎖以上の部分が、設定ミスで4になっているのだ。つまり、24連鎖以降は連鎖倍率が4しかないわけ。

もっとも、普通にプレイしているぶんには24連鎖なんて作れないので、ゲームにはまったく影響がない。気になる人は、エディットで2個消し(または3個消し)ルールを選択して、実際にたしかめてみるのもいいだろう。まず、できないだろうが。

# 4人目の悲劇

スーファミ版&リミックスのみんぷ よでの怪現象。4P(画面右端)のフ イールドでプレイしていると、同時消しをしても得点計算式に同時に消したねボーナスが加算されないのだ。つまり、そのぶん発生するおじゃまぷよが少なくなってしまう。たとえば、通常ルールで1連鎖目に4個+4個の2色同時消しをすると、本当なら240点入るはずなのに、4Pでやってみると80点しかもらえないのだ。

大連鎖になればそれほど影響はない にしても、小連鎖のときはおじゃまぷ よの発生量にかなり影響してくる。勝 ちたいなら、絶対にここでプレイしな いように。逆に、上級者を4Pにすれば、 ハンディ戦ができるとも考えられる。



▲右端に注目。同時消しをしているのに, 倍率のボーナスがつかない。悲しすぎ

# 書きまくり連鎖攻撃

#### ●相殺タイムラグ

PC-9821版では、相殺が行なわれるときに一瞬のタイムラグが発生する。相殺するのに時間がかかるのか、つぎの組ぷよ(またはおじゃまぷよ)が落ちてくるまでに、ほんの少し時間がたってしまうのだ。このため、攻撃側よりも相殺を行なう防御側のほうが、不利になっている。



#### ●OFとはオーバーフロウの略

蓄積されたおじゃまぷよの量があまりにも大きくなると、それまでの個数がでロになってしまうことがある。こ

れは、内部でデータを処理している部分がオーバーフロウ(桁オーバー)してしまうため。65535個という、コンピュータと友だちならばよく見る数値を超えると、カウント・オーバーになってしまうようだ。

#### ●究極のショートカット

アーケード、メガドライブ版では、 LEVEL1の延長戦(マスクド????) に勝ってNEXT EXPを越えられないと、なぜか普通のエンディングになってしまう。なかなか会えない彼と謁見できたゴホウビということらしい。

#### ●こんにちはサタンさま

ふたぷよでは、勝敗がついたとき1P側にアルル、2P側に敵キャラがランダムで登場するが、『ぷよ1』ではどちらかのプレイヤーが通算100勝となったときにはサタンが出現した。ところが、今回はこれが200勝に上方修正されているのだ。200勝しないとカウントがゼロにならないからだろう。

ただし、スーファミ版とリミックス では、前作と同じ100勝でカウント・ リセットとなるので、このときにサタ ンが登場する。



長い道のりになったンが登場。前にも増してンが登場。前にも増して

#### ●カーバンクルの妙技

とこぷよでおたすけアイテムとして 登場するカーバンクルは、通過したぷ よを最初に載ったぷよの色に変えてく れる。それだけでなく、載ったぷよが アニメーションをしていたら、その表 情までも再現してしまうのだ。

#### ●マスクド???行方不明

マスクド???は、第1階層の延長 戦キャラとして、また最上階でのラス トボスとしても登場する。しかしゲームギア版では、最上階で出現しなくなっている。ノー・コンティニューで22 万EXPを取っていれば出現する、は ずだったのに、手ちがいででなくなっ てしまったとか。彼に会いたい人は、 努力して第1階層の延長戦をめざそ う。ただし、ゲームギア版ではクイッ クターンを使った低得点クリアができ ないので、実力で会いに行くこと。

#### ●ふふふりミックス誕生秘話

『す~ぱ~ぷよぷよ通』から『す ~ぱ~ぷよぷよ通リミックス』になっ て、ゲームモードが増えたり、音楽が アレンジされたりと、いくつかの変更 点があった。こういったハデな変更点 の陰に隠れて、ある1人(匹?)のキャラが大きくリミックスされていた事 実に、気づいた人は少ないだろう。

そのキャラクターの名は、ふふふ。ことのいきさつは、スーファミ版の「やさしいぷよぷよ」にさかのぼる。ここに登場する4キャラのうち、ゾンビだけがノーマル・モードとはちがった思考ルーチンを持っていた。それは「左から1・2・3列の順で11、11、6個のぷよを置く」という、フィーリング連鎖だったのだ。

ところが、これがかなり強すぎることが判明。そこでリミックス「やさしいぶよぶよ」のゾンビはノーマル・モードと同じ思考ルーチンとなり、変わってふふふがその専用ルーチンを受け継ぐことになった。リミックスのふふふは、ノーマル・モードでもこのルーチンを使っているので、プレイする場合は気をつけて対処すること。



REM-Xの文字が、んとキャラ名のところ、よーく見てみると、ち

#### ●あんた。えらい無口やね

ひとぷよでは敵の1連鎖目に「いてっ」のボイスが入らない。それだけ。いちおう理由を聞いてみたところ「ものすごくうっとうしいのでやめた」との納得のいく返答を得られた。

●ディップスイッチについて

アーケード版では、ディップスイッチ(環境を整えるためのスイッチ)を

変更することで、さまざまな設定ができる。特徴的な内容を紹介しておこう。

まずは、乱入禁止ボタンの使用ができるかどうか。ゲーム中にスタート・ボタンを押せば乱入禁止になるのか、つねに乱入可能なのかを設定する。初期状態のままだと、前者の設定になっている。

回転ボタンの設定も大きな問題。たまに、ボタンの位置と回転方向が逆になっているゲーム・センターを見かけるが、これは初期設定がそうなっているから。ディップスイッチをちゃんと設定しているお店でないと、逆になっている可能性が大きい。

対戦するのに人数分のコインが必要 か、1コインで対戦できるかも決められる。人数分必要な場合は乱入も可能 だが、1コインで対戦OKの場合はつ ねに乱入不可だ。

前作と同じように、メガロ50デラックス・タイプを使っていると、おじゃまぷよが降ってきたときに座席が揺れるかどうかも選択できる。

# 連鎖時のかけ声の謎(またの名を字だらけの小部屋)

連鎖したときにアルルが叫ぶかけ声が、『通』では7種類に増えている。 敵側(ふたぶよだと2P側)が連鎖したときの声は、アルルが攻撃されて叫んでいる声なので、「やったなー」「いてててて」という受け身の内容になっているのだ。

逆に、自分側(ふたぷよだと1P側)が連鎖したときの声は、1連鎖目をのぞいて、アルルが魔法を唱えている声。出展作である『魔導物語』で登場した呪文なので、その魔法の効果を説明しておく。

- ●2連鎖目「ファイヤー」……その名 のとおり、火の玉を投げつける火炎系 の攻撃魔法。魔導力を使わない、基礎 中の基礎の呪文になっている。
- ●3連鎖「アイスストーム」……吹雪 を呼び起こす攻撃呪文。初期の『魔導 物語』ではぷよぷよに効果のある魔法

として有名だった。これも魔導力を消 費しない。

- ●4連鎖「ダイヤキュート」……魔導力を高め、つぎに唱える魔法がパワーアップする補助呪文。たとえば、このあとにファイヤーを唱えると「ファファファファイヤー」となる。
- ●5連鎖「ブレインダムド」……敵の の一みそをぶーにして、しばらく攻撃 できなくさせるおそろしい攻撃補助魔 法。『ぷよ通』で初登場。正式にはひ らがなで書くらしい。
- ●6連鎖「じゅげむ」……巨大な気を 放出してダメージをあたえる攻撃魔 法。成功率が低いのか特徴で、これも 本作からの登場。
- ●7連鎖以上「ばよえ〜ん」……敵を 感動させてしまう、よくわからない攻 撃補助魔法。『ぶよ通』でも「ばよえ 〜ん」を7連発くらいすれば、感動をさ

そうことまちがいなし。

これら以外に、未使用になってしまったボイスがある。メガドライブ版のサウンドテストで聴ける以下のものが、開発途中で消えてしまった幻のかけ声なのだ。

- ●「ひーどん」……これを聴くと、眠 気におそわれてしまう補助呪文。
- ●「どんえーん」……呪文を唱えた人物のまわりにカベができる防御魔法。 バリアになるわけだ。
- ●「スリープ」……相手を眠らせる攻撃補助呪文。「ひーどん」と同じだけれど、こちらはパソコン版の『魔導物語1-2-3』で登場、「ひーどん」はそれ以降のエピソードで登場した。
- ●「やめて一」「なんでぇー」……これは敵が連鎖したときに使われる予定だったのだろう。次回作があれば、もしかすると登場するかも?

# 質問コーナー"おしえてるいぱんこ"(またの名を字だらけの大部屋)

本書制作中、コンパイルの開発スタッフにいくつかの質問をさせていただいた。その中で、インタビューでは聴けなかった内容や、興味深い回答をいくつかいただいたので、ここを利用して掲載してしまおう。なお、多忙にもかかわらずご回答くださったスタッフのみなさんにお礼申し上げます。

#### Q:組ぷよを置いたときに、しばらく して影がスッと消えるのはなぜ?

A: 影がないとゲーム画面が平板に見 えるから、ということで影をつけ、ぷ よを置いたとたんに消えるのもおかし い……ということで、演出的な感覚で そうなってます。

# Q: NEXTぷよの色はどうやって決められているのですか?

A:とこぷよはランダムです。それ以外では、まず使う色を256回くり返して並べ(4色なら01230123……),乱数でデータを2か所ずつ入れ替えて、出現順番を決めています。結果として、どの色もほとんど同じ個数になっています。よく、同じ色がつづくときに「混ざってない」という人もいますが、本当に混ざってなければ特定の順番ででるはずです。

で、こうした256個=128組のセットを、対戦開始時に作成しますが、ふたぷよの場合、選択した対戦レベルによって、出現する色数が3段階でちがってくるので、それぞれの色数用として3種類を作成します。そして、これを順番だけ作成します。そして、これを順番に出現させていき、128手目までいくと、そのつぎの129手目は最初にもどってループするようになっています。

ですから、たとえばクイックターン を使って時間かせぎをして、両者が落 とした組ぷよの個数が128手差になれ ば、そこからは同じ組ぷよが出現する ことになるんです。

Q:使われていないボイスデータは, 使う予定があったのでしょうか? A:連鎖やゲームの随所で使う予定でしたが、決定的な企画がでないまま時間切れとなり、使わないまま残りました。「そのぶんをけずって値段を下げろ」と言われそうですが、16メガ(メガドライブ版)より安くするには8メガにしなければならず、それにはゲーム自体を削減しないと不可能です。そのため、多少容量を節約しても意味がありませんでした。ならば、せっかくだし……ということで残したわけです。

#### Q:リミックスの通モードとサターン 版の通モードのキャラクター順番がち がっているのはなぜ?

A:意図的というか、わざと変えました。サターン版と完全に同じだとつまらないですしね。4色でないと弱いキャラを前半の4分の1に置いて、そこを4色としました。あと、普段は低い位置にいるキャラを、意表を突いて高くしてみるのもおもしろいかな、という意図もありました。

# Q:マスクド???登場にまつわる深い理由は?

A:結論から言うと、じつは深い理由 はなさそうです。これからさき、なに か設定されるかもしれませんが。

本来は、LEVEL1の延長戦にだれを入れるかという問題でした。 LEV EL1で延長戦を見るのは、当時"困難"だったので、もし達成できた人のためにそれなりに特殊なキャラを入れようとして、カーバンクルやランダーとかが候補にあがりました。が、あまりかけばなれたキャラは入れずに、本来のキャラのちがうバージョンを入れることになり、ならば?? が妥当だろうとのことになりました。開発の過程でいろいろと調整を行なった結果、LEVEL1の延長戦は"困難"から"事実上不可能"になったため、最上階にも登場させることになりました。

マスクに関しては、はっきりした経 … 悪いんやー! アーケード版に漫才デ 線はありませんが、バレバレの変装と … モが入らなかったのも、2週間たりな

いうコンセプトは最初から決まっており、あるいは某水兵服アニメなどの、 事実上すっぴんなのになぜか正体がばれない変身が、どこか頭にあったのでしょうか?

# Q:コンパイル内でのぷよ用語(スラング)があれば教えてください。

A:右3列にぷよを積み上げて偶然連鎖を狙う戦法は「かえる積み」と呼ばれています。べつにのほほが使っているからではなく、うちの社員のP.N.「ケロル」という人物が得意としている戦法だからです。それで『ぷよ通』でも、のほほがこの戦法をマネしました。のほほはあまり考えずに積んでいますが、本人はもっと連鎖しやすいように考えて積み上げているので、強さがそこそこ安定しています。

『ぷよ通』開発中,社内に置かれた筐 体の一つには、シャレで「かえる禁止 台」という紙が張ってありました。も う一つはもちろん「かえる許可台」。



元。なかなか強いらしいくのほどかなかなかなかなかなかなかないのではなっている。

#### Q:開発で苦労した点は?

A:メガドライブ版完成の半年後,同じくメガドライブ版の『魔導物語』のために音声再生プログラムを改良実験中,ひょんなことから曲を止めるかわりに,カンタンに声の質を上げる方法をあみだしました。

いま、手元にはその手法を使った MD版『ぷよぷよ通改』があります が、修正作業自体は4時間で終わり、音 質はものすごく改善されています(ゲ ームギアの『魔導物語』と同じ程度)。 「なんでこれを思いつかなかったかな ーくそ」状態です。みんな時間切れが 悪いんやー! アーケード版に漫才デ かんかい)

いや、実際に、2週間は極端ですが、

版では、何人かのキャラは突っ立った: た)。 まま, セリフのみかわしていたはずで : る予定でした。ロケテスト(発売前に開 :: などの理由で、ゲーム画面そのまんま :: のないキャラクター紹介に変更され、 発中のバージョンをゲーム・センター : の予定でした(アーケード版はメガド : ルール説明も動きの少ないものにな に置いて、実際に遊んでもらってお客 : ライブ版よりも容量が少なかったので の反応をみること) で漫才を見たとい : す)。また、オープニング・デモのルー うウワサのもとはここです。半分くら : ル説明も, もっとゲーム画面に近い構 いのキャラクターの動きはできており、: 成になる予定でした (……予定は未

かったんじゃー!! うがー!! (落ちつ : 会話は全部入ってました。ロケテスト : 定であって決定にあらずとはよく言っ

しかし、諸事情で〆切りが迫り、ア り、結局あの姿になったのです。サタ ・・ ーン版などに入っている漫才デモは、 そのときお蔵入りしたシナリオも、け っこう使われています。

# ルール・エディットについての普通の情報

まず、右にあるのが、ひとぷよ、ふた ぷよ(みんぷよ)における各ルールでの 設定一覧だ。倍率タイプは連鎖倍率の 上がるタイプ,エディットNo.はエデ ィット・モードで呼びだすときの番号。 アーケード版ふたぷよ・みんぷよの固 1は隠しルールだ。また,ゲームギア版 ふたぷよ・みんぷよの6個消しでは、全 消しボーナスが18個, 2個消しでは, おじゃまぷよレートが150点, おじゃ まぷよの得点が20点になっている。

ルールが変わったとき、変更される 要素はこれだけなので、逆に言えばこ こに書かれているルールをエディット で作れば、他機種の設定そのままで遊 ぶことができる。ただ、アーケード版 は全消しボーナスが点数なので、そこ は個数に変換しないといけない。

では、おもしろい(と思われる)エ ディット・ルールを紹介しよう。まず は消える個数を3個にする。そして倍率 タイプ=1, おじゃまぷよレート=10, おじゃまぷよ得点=10,全消し=30に する。これくらいの設定だと、速攻の 練習にもなるだろう。もう一つは消え る個数が4個で倍率タイプ=4、おじ ゃまぷよレート=100、おじゃまぷよ 得点=50, 全消し=0。埋まってから が勝負となるサバイバル・バトルだ。

2個消しにしておじゃまぷよレート を下げ、おじゃまぷよ得点を上げる と、それはそれで楽しめるルールにな ることが多い。いろいろな設定を楽し んでくれたまえ。

		ルール	倍率 タイプ	おじゃまぷよ レート	おじゃまぷよ 得点	全消しボーナス	エディット No.
		通常	4	120	0	1,800点	_
	ひとぶよ	得点	4	180	30	3,000点	-
アー	ぶよ	固1	4	120	10	1,800点	_
アーケード版		固2	4	120	10	1,800点	-
版	٠ŝ٠	通常	2	70	0	2,100点	-
	ふたぷよ・みんぷよ	得点	3	120	50	3,600点	-
	・みんぷ	固1	2	140	10	2,720点	_
	Ĭ.	固2	2	100	10	2,400点	-

		通常	4	120	0	30個	6
	202	得点	4	180	30	30個	1-
	ひとぶよ	固1	4	120	10	18個	-
その		固2	4	120	10	18個	-
その他の機種版		通常	2	70	0	30個	1
鍾板	ふた	得点	3	120	50	30個	2
	ふたぷよ・みんぷよ	固2	2	140	10	18個	3
	みんぷ	6個	1	200	10	30個	4
	4	2個	4	140	10	6個	5

#### 『ぷよ通』特写写真集 (水着もあるぞ)

# 通信が途絶えました

対戦プレイをするのに通信機能が必 要な機種では、プレイ中になんらかの 理由で通信が切れた場合、その時点で 試合が終わってしまう。その後の処理 は機種によってちがう。アーケード版 ではゲーム・センターの店員を呼ぶよ うに文字がでるが、ボタンを押すとタ イトルにもどる。ゲームギア版はメッ セージがでたあと、自動でタイトルに もどる。PC-9821版はエラーが発生 した状態になって、ゲーム自体が終了 し、DOSにもどる。



通信対戦中は電源を切ら

相手側の台の電源が切れ てもこうなる これはアーケード版

# とくふたモード発覚!?

下の写真は"かたふた"ならぬ"得 ふた"モードのもの。縮んでる通常お じゃまぷよの上に、得点ぷよがある。 というのは当然ウソ。通常おじゃまぷ よが消えるとき、一瞬だけ得点ぷよが 表示される、その瞬間のショットだ。



る得点ぷよだ。 まず確認できないが ▼どう見ても回転してい 肉眼では

# ぶよら

セクシー・オブ・



ッポがうれしがってる をほおばるスキュラ。 おいしそうにぷよまん シ

ると、 イッチ。 ▶ほうきを上に構えたウ 左利きのようだ グリップから見





ル。たしかにヘン りを踊らされているアル ▼パノッティにヘンな踊

中の羽やシッポの部分は ドラコのビキ 姿



日頃からナナメに構えることが多い すけとうだら氏。彼の知られざる正面 姿を盗写することに成功した。

たらの

はずかしい写真公開



ふふふに似ていなくもな どうなってるんだろう ▼真っ正面から見ると

それにしても丸い

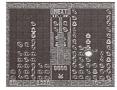
# ムギア版も同じ

CHECK CARTRIDGE

# ついに実現!! 全37キャラのCPU vs CPUダイヤグラム!

オール・アバウト・シリーズでやっ てほしい企画として、つねに上位に入 っていたのが、キャラクター別による 強弱表(ダイヤグラム)。そのアツい 要望におこたえして、ついに今回、 13冊目にして初の(コンピュータ)対 戦ダイヤグラムを掲載する!

右のページがその全貌。スーファミ 版のウォッチ・モードにて調査したも



のかかったページである 本書中もっとも手間ヒマ 総試合数5、 のだ。1P・2Pそれぞれにキャラクタ ーをあてはめ、10試合の対戦を行な う (同キャラ戦はしない)。その勝敗 数をそのまま表中に書き込んでいる。

勝率75%を越えるハイレベルな争 いとなった今回のダイヤグラム。結 局,対戦相手により勝敗数にムラがあ ったものの、みごとにミノタウロスが 総合トップに輝いた。わずか3勝差で 2位につけたのは、フィーリング連鎖 の王者,のほほ。さらに3勝差という 第3位には意外や意外、第1階層に位 置しているバロメッツが入った。以 下,ぞう大魔王,ルルー,ウィッチ, ケットシーとつづく。

逆に、ダントツの弱さで最下位にな ったのが、言わずとしれたスケルトン -T。勝率11%は、彼としてはよくやっ たほうか。ブービーの32位はスキヤ ポデスが獲得した。実力者とみられて いたサタンは、シェゾと並んで下位グ ループの19位。大昇格をはたしたド ラコは18位と期待はずれに。10位に 入ったのみは大健闘といえるだろう。

最高連鎖部門賞は,唯一9連鎖を達成 したふふか獲得。のほほは1歩およ ばず、ここでも2位に甘んじた。

この結果だけで強さを判定するのは 危険だが、一つの判断材料にはなるは ず。じっくりながめて楽しんでほしい。

1
ıŊ
7
5
t
7
X
_
0
O
S)
>
可
$\overline{c}$
U
MITT
罗
LS。上述
š
-0
ŝ
1
#6
4
١,(
لمل

最高連鎖数	4	5	4	5	5	9	9	9	9	9	8	5	6	7	7	5	9	5	9	9	9	9	4	5	9	ഹ	9	9	9	7	5	2	9
<b>ლ</b> 包	33	29	32	17	10	24	3	28	21	14	2	7	25	6	13	14	14	23	31	25	25	22	12	9	8	30	1	18	4	19	5	19	11
⋪ҵ⋣	35	123	99	162	175	134	241	127	149	164	244	203	132	176	165	164	164	138	100	132	132	141	166	209	196	116	247	191	221	155	216	155	171
マスクドトラン	2	9	2	2	7	2	∞	9	2	9	∞	3	3	4	2	2	7	П	က	г	3	4	2	7	4	2	œ	5	9	2	6	2	
サタンさま	1	က	2	9	2	4	6	2	9	4	9	9	9	9	4	4	7	4	က	4	3	4	∞	7	2	m	6	4	∞	4	7		∞
<b>⇒</b> ⇒−	0	4	0	3	4	2	9	က	က	4	4	4	2	က	2	4	က	4	0	-	-	4	က	4	6	e	4	2	9	5		3	-
シェン・ウィダィィ	0	7	1	7	7	3	7	က	4	4	7	9	2	7	7	2	∞	2	2	4	4	5	10	7	2	4	6	4	∞	$\angle$	2	9	2
ぞう大魔王	0	1	0	3	2	2	9	2	-1	3	2	∞	1	9	2	4	4	က	1	2	3	4	က	2	9	2	4	-	$\angle$	2	4	2	4
ドラコケンタウロス	0	4	1	-	2	4	6	3	2	7	∞	9	က	5	2	5	2	4	1	က	2	4	7	80	7	4	6	/	6	9	∞	9	2
ミノタウロス	0	2	0	3	0	2	2	2	2	7	9	က	0	1	က	2	2	0	2	2	4	3	3	2	4	2	/	-	9	1	9	-	2
テレゴン	3	9	-	7	7	7	∞	3	9	∞	∞	7	9	6	∞	8	9	5	4	4	7	3	10	2	∞	4	∞	9	∞	9	7	7	00
パキスタ	0 0	1 3	0 2	1 4	9 9	5	9 /	3	ε.	5	4	80	1	4	4	3	9	2	4	3	ε	5	1	4	4	2	9	3	4	5	-	2	9
ウィッチ	1 (	4	2 (	6 1	5 6	5 3	8	2 1	4 2	4 6	7 9	9 6	6 2	7 5	5 2	6 1	5 2	5 5	6 2	5 1	3 1	4 2	2	2	9 6	0 5	7 8	3 2	2	0 3	9 /	2 3	5 3
##6 	-	4	3	4	9	4	8	5 2	6	4 4	8	8	2	9	5	9 9	7	4	0	7 5	3	7	9	ω π,	5	7 0	7	9	6 7	5 0	2 9	9	9
すけとうだら	2	4	2	5	80	2	6	4	8	7 9	8	6	9	7 (	7	9	6	4	3	2		3	7	6	7	3	9	5 (	7 (	9	6	7 (	7
ナベシフトレ ンソカ		m		∞	7	7	80	, 9	9	9	6	8	4	2	5	4	5	4	9	7	2	3	2	6	7	9	8	7	80	9	6	. 9	6
	1	2	2	6	9	7	6	7	9	7	7	7	2	6	7	7	9	7	7	4	7	10	4	80	9	9	00	. 6	6	00	10	7	7
<-/a> <-/a> <-/p> < <-> < < < >  < < < >  < < < < >  < < < < >  < < < < < > < < < > < < < < > < < < <	က	3	2	3	2	2	7	5	7	∞	6	10	7	4	9	3	2	7	3	9	9	6 1	2	5	2	5	10	9	7	00	6 1	9	6
サムライモール	-	3	1	5	7	m	∞	4	7	5	9	5 1	2	4	7	6	1	2	4	5	-	3	2	80	4	4	8	00	9	2	7	3	3
さそりまん		2	3	9	2	9	9	4	4	5	∞	7	4	4	3	7		7	m	9	4	4	4	6	7	2	∞	5	9	2	9	9	2
アウルベア	2	4	1	3	9	9	7	5	4	4	∞	9	9	9	7	1	က	4	3	5	3	2	2	8	9	2	7	5	2	3	2	9	2
<i>&gt;</i> ′′′−	1	2	1	4	2	4	7	2	9	3	6	7	2	7	4	9	9	9	-	8	3	4	က	5	9	-	6	5	4	3	7	4	9
13.3.3	-	2	2	9	9	9	9	2	∞	3	6	7	7	2	4	9	2	3	2	9	4	2	4	∞	6	4	10	7	6	00	∞	4	7
ふたごのケットシー	2	4	1	5	2	3	9	2	9	2	∞	/	3	3	4	3	2	0	3	2	-	2	-	4	2	3	7	4	2	4	9	4	7
е <del>щ</del>	2	2	0	2	1	0	2	1	1	9	7	2	-	1	2	2	4	1	ъ	-	2	2	က	1	9	2	4	2	2	3	9	4	2
うろこさかなびと	-	9	3	4	9	က	6	3	2		4	2	7	7	9	2	2	2	က	4	4	9	9	4	2	2	6	3	7	9	9	9	4
パノッティ	-	2	3	6	6	2	7	2	$\overline{/}$	2	6	4	2	4	9	9	က	3	4	4	7	П	9	œ	7	4	∞	2	6	9	7	4	2
<b>ペレンソカ</b>	1	4	1	9	7	9	6		2	7	6	œ	2	œ	2	9	9	2	က	4	9	5	<sub>∞</sub>	6	7	7	∞	7	œ	7	7	5	4
ズロメシシ	0	က	1	1	0				3	1	∞	4	4	3	3	4	2	3	1	2	-	2	2	က	4	2	2	1	4	က	4	1	2
<del>ተ</del> ንተን	-	1	4	6	∞		6	4	5	7	10	7	4	9	4	4	7	œ	3	3	2	9	2	7	2	3	∞	9	∞	7	∞	9	œ
64	0	3	Э	7	$\angle$	2	10	3	1	4	6	5	4	00	4	2	က	2	4	3	2	4	2	4	4	3	10	5	∞	3	9	5	က
<b>←⊃</b> ⊁・≯・∠ソツー	2	4	-		3	-	6	4	1	9	∞	2	4	9	7	4	2	7	-	2	2	9	4	6	9	က	7	6	7	က	7	4	∞
スキャポデス	-	∞		6	7	9	6	6	7	7	10	6	2	6	6	7	6	∞	2	6	∞	7	∞	10	∞	6	10	6	10	6	10	8	2
ウィル・オー・ウィスプ	က		2	9	7	6	7	9	2	4	∞	9	2	œ	9	8	7	7	2	7	9	9	9	6	7	4	∞	9	6	က	9	7	4
スケルトソート		7	6	∞	10	6	10	6	6	6	∞	∞	6	6	8	6	6	7	6	6	∞	6	6	91	10	7	10	10	10	10	10	6	∞
相手自分	スケルトン-T	ウィル・オー・ウィスプ	スキヤポデス	トリオ・ザ・バンシー	93	<del>한한</del> 한	バロメッツ	ミニンンピ	パノッティ	うろこさかなびと	のほほ	ふたごのケットシー	.555.	-3≥	アウルベア	さそりまん	サムライモール	ハーゲー	パララ	ナスグレイブ	ゾンピ	すけとうだら	まもの	ウィッチ	パキスタ	ドラゴン	ミノタウロス	ドラコケンタウロス	ぞう大魔王	シェゾ・ウィグィィ	-ルルー	サタンさま	マスクド???

項目	アーケード	メガドライブ	ゲームギア	セガサターン	PC-9821 &DOS/V	スーパー ファミコン	スーファミ リミックス	PCエンジン
VS COM LEVEL	EASY NORMAL* HARD HARDEST	EASY NORMAL* HARD HARDEST	EASY NORMAL* HARD V.HARD	EASY NORMAL* HARD VERY HARD	EASY NORMAL* HARD HARDEST	EASY NORMAL* HARD HARDEST	EASY NORMAL* HARD HARDEST	EASY NORMAL* HARD HARDEST
2P BATTLE COUNT	(1~3*~4) (1ずつ)	]~}*~} (1₫°⊃)	] <b>~</b> }*~9 (1क्°⊃)	<b>~}*~</b> 9 (1क्°)	<b>~</b> }*~9 (2 <b>₹</b> つ)	-	-	<b> ~}*~</b> 9 (1क्र°⊃)
MARGIN TIME	(16량つ)	[]~gg*~gg2 (16ずつ)	[]~gg*~gg2 (16ずつ)	-	[]~96*~992 (16ずつ)	[]~96*~992 (16ずつ)	(16ずつ)	[~g6*~gg2 (16ずつ)
RULE HENKA	OFF*,ON	OFF*,ON	OFF*,ON	OFF*,ON	OFF*,ON	OFF*,ON	OFF*,ON	OFF*,ON
SOUSAI	OFF,ON*	OFF,ON*	OFF,ON*	OFF,ON*	OFF,ON*	OFF,ON*	OFF,ON*	OFF,ON*
RENSA SIBARI	-	OFF*, LIMIT 2~9	_	OFF*, LIMIT 2~9	-	OFF*, LIMIT 2~9	OFF*, LIMIT 2~9	OFF*, LIMIT 2~9
KEY ASSIGNMENT	_	TYPE 1,2*	_	TYPE 1,2*	TYPE 1*~4	各ボタン	各ボタン	TYPE 1,2*
INPUT TEST	0	0	×	0	×	0	0	TYPE 1,2*
SOUND TEST	SOUND VOICE	SOUND VOICE	SOUND	SOUND	SE MUSIC VOICE VIDEO×2	SOUND VOICE	SOUND MUSIC VOICE	SOUND MUSIC VOICE



を横にして見てほしい。各機翻等有の項目に ついては右ページ参照。\* は初期設定。

は、共通項目の機種別一覧表。例によって本

意されている項目を解説する。

下にあるの

この2ページでは、オプション・モードに用

# 共通項目

- ●VS COM LEVEL ひとぷよ時のランクを設定。
- ●2P BATTLE COUNT ふたぷよ&みんぷよ時の設定本数。
- ●MARGIN TIME おじゃまぷよレート変化までのマー ジンタイムを決める。
- ●RULE HENKA ひとぷよ時、ステージごとにルール が変化するかどうか。
- ●SOUSAI 相殺機能の有無。
- ●RENSA SIBARI 規定連鎖以下ではおじゃまぷよが発 生しない。
- ●KEY ASSIGNMENT ボタン配置を設定する。
- ●INPUT TEST レバー&ボタンの入力テスト。
- ●SOUND TEST 音関係のテストモードの種類。

#### メガドライブ版

- ●VOICE MODE (TYPE A, B\*) ボイス再生方法の切り替え。Aは BGMがとぎれずボイスが低質,Bはク リアだがBGMが一瞬止まってしまう。
- BATTLE MODE (POINT, SENSYU\*)

ふたぷよ時の形式をポイントマッチ, セットマッチ (先取) から選択。

#### セガサターン版

- ●SAMPLING (OFF, ON\*) ボイス出力の有無。
- ●SOUND (STEREO\*, MONO) 音声出力方式を選択。
- ●MANZAI DEMO (OFF, ON\*) 漫才デモの表示を選択できる。

#### PC-9821&DOS/V版

- ●SOUND MODE (OFF, ON\*) BGMの有無を決定。
- VOICE MODE (OFF, VOLUME1~11\*~16) ボイスの再生音量。
- **OANIME MODE**

ポよが消えるときのパターン表示 (HAJIKERU: 初期設定ON),消え パターンを敵キャラと同じにする (HAJIKEONAJI: 初期設定 OFF), 敵側の汗表示 (ASE: 初期設定 OFF), 敵側の汗表示 (ASE: 初期設定 ON), 相殺時の星の演出表示 (SOUSAISTAR: 初期設定 ON), とこぶよでのおたすけアイテム 出現 (CARBUNCLE AND BIGPUYO: 初期設定ON)。それぞれの有無を変更可能。

# スーファミ版&リミックス共通 ●SOUND (MONO, STEREO)

- 音声出力方法。初期設定は、スーファミ版MONO、リミックスSTEREO。 ●ENDLESS MODE (TRAININ G, NORMAL, ACTION\*, WILD) とこぶよでの、おじゃまぶよ&お助
- ●FACE DISPLAY(OFF, BACK

  ★, FRONT)

けアイテムの出現選択。

ひとぷよでの、敵類グラフィックが ぷよの前/うしろのどちらに表示され るか、または表示しないかを選択。

- •FACE POSITION(LOW, MID
- ★, HIGH)ひとぷよでの、敵顔グラフィックの表示高さを決定。
- ●4PLAYER FRAME (FREE\*, LOCK1~5)

みんぷよ時のワクをランダムにする か, 固定するか。

- ●PUYO (1, 2\*) こまかいルールを『ぷよ1』 『ぷよ通』 のどちらにするか。
- ●KEIJOU (OFF★, 1~11)試合開始時に置く障害物などの選択。
- ●4P SCORE DISP. (OFF\*, ON) みんぷよ時,フィールド下に常時ス コアを表示するかどうか。
- ●WATCH (OFF\*, ON) ウォッチ・モードを選択できる。
- ●COLOR MINUSS (0\*~4)登場するぷよの色数を強制的に減らす。0以下になる場合は1に修正。

- - CPU1~4 (SFC: 1~33/SFC R: 1~37)

1P~4P~,数字に対応した敵キャラの思考ルーチンを当てはめる。

#### スーパーファミコン版

●VS.HUMAN GAME (1~3\*~9 GAME)

ふたぷよ&みんぷよの設定試合数。

- ●ENDLESS FRAME (FREE★, LOCK1~5)
  - とこぷよでのワクを選択。
- ●ZUSIN (OFF\*, ON) ぷよを置いたとき,フィールドが揺 れるかどうか。

#### スーファミ版リミックス

•VS.HUMAN GAME (1/1, 1/2, 2/3, 2/4\*, 3/5, 3/6, 4/7, 4/8, 5/9)

ふたぷよ/みんぷよでの設定試合本数を9種類から選択。

- ●4PLAYER BACK(OFF, ON\*) みんぷよ時の背景の有無。
- ●KATA LOCK (OFF\*, 2~9) 固ぷよが消えるために必要な連鎖数 を決める。
- ●BATTLE CRUSH (1P: OFF\*, ON/2P: OFF\*, ON)

ぷよの消えパターンを、CPU1~2 で選んだ敵キャラのものに変更する。

●TAIKAI MODE

通常ルール・4色の大会ルールでふた ぷよ対戦。1,3,5本先取が選択可能。

- ●PUYO TYPE (0\*~8) みんぷよでのぷよグラフィックを選 択できる。
- ●NEXT SIZE (BIG\*, SMALL) みんぷよでのNEXTの大きさを決 定。

#### PCエンジン版

●ANIMATION (NORMAL ★, ARRANGE1)

これを変更すると, 漫才デモが挿入 される勝ち抜き戦形式が遊べる。



# アーケード&メガドライブ版 セガサターン&PC-9821版 スーパーファミコン&スーファミ版リミックス

まずはアーケード&メガドライブ版。この2機種には同じボイスが使用されている。つづいて発売されたサターン&PC-9821版では、すべてのボイスが新録されたため、セリフ内容が変更されたキャラクターがいる。スーファミ版&リミックスでは、その2種類のうち、キャラごとにどちらかを選んで収録している。

表中では、左側がアーケード&メガドライブ版、右側 がサターン&PC-9821版のボイス。スーファミ版&リ ミックスでは、セリフの頭に★マークが入っているものが採用されている。なおアルルの部分だけ例外で、ほかのキャラと同じように2種類のボイスがあるが、セリフ内容は同じ(言いかたやイントネーションがちがうだけ)なので一つにまとめている。

声を担当しているのは、アルルがアイドルの井上麻 美。敵キャラクターはすべてコンパイルの社員が演じて いる(担当者名は非公開)。

# アルル・ナジャ(声優:井上麻美)

	, , , , , ,	) A ( () Ed.) 1 - T/11/24/
開射	治時	いっきまーす!
勝	ii 時	やった!
敗	<b>化時</b>	ばたんきゅー
ゲ・	-ム終了時	ありゃりゃー?
	1連鎖	えいっ!
1	2連鎖	ファイヤー!
P	3連鎖	アイスストーム!
3	4連鎖	ダイヤキュート!
(3 P)	5連鎖	ブレインダムド!
側	6連鎖	じゅげむ!
	7連鎖以上	ばよえ~ん!
	1連鎖	いてっ!
2	2連鎖	やったなー!
P (4 P)	3連鎖	げげげっ!
4	4連鎖	大打撃っ!
P	5連鎖	ふにゃぁ~
側	6連鎖	いててててて!
	7連鎖以上	うわぁぁぁ~!
		ひーどん!
*		どんえーん!
未使用		スリープ!
用		やめてぇーっ!
		なんでぇーっ!

	AC·MD	SS·98								
	おおかみおとこ									
出現時	<del>-</del>	あお~ん								
敗北時	<del>-</del>	あい~ん								
	スキュラ									
出現時	<del>-</del>	くうんくうん								
敗北時	<del>-</del>	きゃいん								
	インキュバス									
出現時	<del>-</del>	おう, びゅーてぃふぉー								
敗北時	<del>-</del>	おーまいがーっ								
	コカトリ	ス								
出現時	<del>-</del>	クークククー(ホーホケキョ)								
敗北時		クゥーケクックッー (コケコッコー)								
	スケルト	<b>≻</b> -Τ								
出現時	おちゃちゃちゃちゃーっ!	★おぉちゃぁ~								
敗北時	あちゃぁ~	<b>★</b> はっぱぁぁ~								
	ウィル・オー・	ウィスプ								
出現時	ぼっ	★ぼう								
敗北時	<b>ぶしゅるるるるぅ~</b>	<b>★ぷしゅるるるぅ~</b>								

	AC•MD	SS•98		AC•MD	SS-98					
	スキヤポテ	<b>*</b> ス	ハーピー							
出現時	きぃーっく	★きーっく		<b>★</b> ほろひれはらひれ~	はらほろひれはれ~					
敗北時	がぁ~ん	<b>★</b> があぁ~ん	敗北時	<b>★ほろひれはらひれ~</b>	はらひれはらひれ~					
	トリオ・ザ・バ	ンシー		パララ	•					
出現時	<b>★きぃ/かぁ/ぴぃ</b>	きぃ/かぁ/ぴぃ	出現時	いらっしゃいませ	<b>★</b> いらっしゃいませ~					
敗北時	<b>★</b> うきぃ/うかぁ/うぴぃ	うっきぃ/ぅかぁ/ぅぴぃ	敗北時	またどうぞ	★まったどーぞー					
	のみ			ナスグレ	イブ					
出現時	びよん	★びよん	出現時	な~す	★おたんこなーす					
敗北時	ぷちっ	★ぷっちぃ~	敗北時	ゆうことな~す	★ゆうことなぁ~ っす					
	888			ゾンと						
出現時	へい, おまち!	<b>★</b> ももも~	出現時	うげええぇ~	★うっげぇ~					
敗北時	ありがとやんした	<b>★</b> ん一, ありがと一	敗北時	うげげ	★うげげぇ					
	バロメッ	ツ		すけとう	だら					
出現時	★めえ~	めぇーっ	出現時	見て見て見て!	★レッツダーンスィーン					
敗北時	<b>★</b> だめだめぇ~	だめだめぇー	敗北時	ぎょぎょぎょっ!	<b>★ぎょぎょぎょぉ~</b>					
	ミニゾン	ビ		まもの						
出現時	うけぇ~	★うけぇーっ	出現時	はべぇ!	★はべぇ~					
敗北時	うけっ	★うけっ	敗北時	ぶへぇ!	★ぶへえ					
	パノッテ	1		ウィッ	チ					
出現時	やっほ~	★やっほー	出現時	おいっす	★おいっす					
敗北時	負けちゃった	★う〜, 負けちゃったぁ	敗北時	いててだよぉ	★いててだよー					
	うろこさかな	なびと		パキス	9					
出現時	★ぴ~ちびちよっ	ぴちぴちよ	出現時	いらっしゃり~の	71					
敗北時	★ぶくぶくぅ~	ぶくぶくぅー	敗北時	ありがた~な	<b>★あ</b> ~りがた~な					
	のほほ			ドラゴ	ン					
出現時	勝負かの けろっ!	<u>★</u> 勝負かの ★けろっ!	出現時 敗北時	ぐわおー うがぁ~	★ぐわお					
RX ALPS			XX 1CPH		★うがぁー					
	ふたごのケッ			<b></b> ミノタウ	ロス					
出現時	にゃにゃにゃん	★にゃにゃにゃん/	出現時	反撃! ぐがあ~	★反撃!					
敗北時	にゃにゃん にゃ~ あ	にゃにゃん ★ふにゃぁ~ん	敗北時	_	★ぐわあ~					
		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		ドラコケンタ						
出現時	તેતેતે હહેલ	*&&&	出現時 敗北時	がぁお ほえほえほえ~	★があおー					
敗北時	చేచేచే	<b>★</b> ふっふっふぅ~	KX 4CPG		<b>★</b> ほえほえほえ~					
	マミー			ぞう大胆						
出現時	負けないだわさ	★負けないだわさぁ	出現時 敗北時	★魔王だぞ〜ん ★ぱおぱお〜ん	魔王ぉーだぞー					
敗北時	ラララ~	★ラーラー	双北時	21023324						
	アウルベ	マ		シェゾ・ウィ						
出現時	うおりゃぁ~	<u>/</u> ★うぉおりゃぁ~	出現時 敗北時	アレイアードスペシャル	★アレイアード					
敗北時	<b>あぎゃ</b>	<u>★</u> あぎゃぁ~	MX 4LPT	無念!	★む,無念だっ					
	さそりま	<u> </u>	111-7-1	ルルー						
出現時	ほな, 行きまっせぇ	<u>ル</u> ★ほな, 行きまっせ~	出現時 敗北時	かかってきなさい おぼえてなさい	★ふふん, かかってきなさい ★おぼえてなさい					
敗北時	あきまへんわ	★もうあきまへんわ	ᄍᄱᆘᅏ							
			_	サタンさ	<b>! !</b>					
	サムライエ	<b>─</b>    /	111	1 / = 2 - 1 - 1						
出現時	サムライモ 成敗いたす	一ル ★成敗いたす	出現時 敗北時	よくぞここまで 見事だぁ	★よくぞここまで ★見事だ					

# PCエンジン語

PCエンジン版では前作「ぶよぶよCD」 と同じように、声優によるオリジナルの ボイスを採用している。各キャラクター の担当者は、それぞれのキャラ名のあと に書いているとおり。テレビアニメなど で人気の声優ばかりた。なお漫才デモも、 同じ声優が担当している。

他機種版とちがうのが、すべてのキャラに専用の連鎖ボイスが用意されていること(攻撃時と表記)。ふたぶよ時に使用キャラの選択が可能なので、好きなボイスで楽しめるのが魅力だ。また、相手が連鎖したあと、こちらにおじゃまぶよが降ってきたときにもしゃべる(ダメージ時と表記)。「2連鎖」というのは、相手が2連鎖して送ってきたおじゃまぷよが降るときのボイスだ。

# アルル・ナジャ(声優:三石琴乃)

タイ	<b>トル</b>	ぷよぷよCD通!
ゲー	- ム開始時	いっきまーす!
勝和	時	やったー!
敗北	比時	ばたんきゅー
ゲー	-ム終了時	ありゃりゃー?
ゲー	-ムクリア時	おしまいっ!
	2連鎖	ファイヤー!
攻擊	3連鎖	アイスストーム!
攻擊時	4連鎖	ダイヤキュート!
-4	5連鎖以上	ばよえ~ん!
4	2連鎖	やったなぁー!
×	3連鎖	げげっ!
ダメージ時	4連鎖	大打擊!
時	5連鎖以上	わああああーっ!

# スケルトン-T (声**優:千葉 繁**)

5 — !
s —!
s <b>—</b> !
s —!
-!
-!/
o!
!
oo!
·-o!

# ウィル・オー・ウィスプ(声優:井上喜久子)

	, , , ,	, , , , , ,	ENG. A B TO THE A PARTY A PART
出現時		ぽおっ	
勝利	一時	ぽおっ	2. 4 19.7 2 1 2 1
敗北	比時	ぶしゅー	
攻擊時	2連鎖	ぽおっ!	
	3連鎖	ぽおっ!	
脏	4連鎖	ばぼっ!	
-d	5連鎖以上	しゅごーっ!	
Ä	2連鎖	じゅっ!	
×	3連鎖	じゅわっ!	
ダメージ時	4連鎖	じゅじゅじゅっ!	
時	5連鎖以上	ぶしゅるる~	

#### スキヤポデス(声優:日高のり子)

出現時		きぃーっく!	
勝利	時 ふっ!		
敗却	<b>达時</b>	があああん!	
	2連鎖	くらえ!	
攻擊時	3連鎖	必殺!	
華	4連鎖	三十文!	
.4	5連鎖以上	きぃーっく!	
H	2連鎖	うっ!	1 1
ダメージ時	3連鎖	ぐっ!	
	4連鎖	げっ!	
	5連鎖以上	ふんぎゃーっ!	

#### トリオ・ザ・バンシー (声優:井上喜久子/國府田マリ子/伊藤美紀)

出现	時	きぃ/かぁ/ぴぃ
勝利時		きっ/かっ/ぴっ
敗北	比時	うきぃ <b>/うかぁ</b> /うぴぃ
	2連鎖	きぃ(バンシーA)
攻擊時	3連鎖	かぁ(バンシーB)
辛	4連鎖	ぴぃ(バンシーC)
meg	5連鎖以上	うきゃぁー!(バンシーA·B·C)
H	2連鎖	うきぃ(バンシーA)
ダメージ時	3連鎖	ぅかぁ(バンシーΒ)
	4連鎖	うぴぃ(バンシーC)
	5連鎖以上	うみゃぁーっ! (バンシーA·B·C)

# のみ(声優:山崎和佳奈)

出现	時	ぴょん!
勝和	時	ぴょぴょん!
敗北	<b>达時</b>	ぷちっ!
	2連鎖	ぴょん!(だんだん高くなる)
攻擊時	3連鎖	ぴょん!!(だんだん高くなる)
翠	4連鎖	ぴょん!!!(だんだん高くなる)
-u	5連鎖以上	ぴょん!!!!(だんだん高くなる)
Ŋ.	2連鎖	びょん!(だんだん痛く聞こえるように)
ダメージ時	3連鎖	びょん!!(だんだん痛く聞こえるように)
	4連鎖	びょん!!!(だんだん痛く聞こえるように)
	5連鎖以上	びょん!!!!(だんだん痛く聞こえるように)

# ももも(声優:田中一成)

	(	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1996/
出現時		へい, おまちっ!	
勝利	時	まいど!	
敗北	<b>比時</b>	ありやぁたんした!	
	2連鎖	どれ?	
攻擊時	3連鎖	何?	,
時	4連鎖	金!	
	5連鎖以上	もももー!	
ダ	2連鎖	何するのっ!	
ダメージ時	3連鎖	売り切れっ!	
	4連鎖	しつこいっ!	
	5連鎖以上	もーっ!	

# バロメッツ(声優:丹下 桜)

	/ \	ログリノ(四度・刀下板)
出现	時	めぇ!
勝利	<b>川時</b>	うめぇ!
敗非	比時	だめぇ
	2連鎖	めぇ!
攻擊時	3連鎖	めめぇ!
辛	4連鎖	てめぇ!
bel.	5連鎖以上	ちょめっ!
4	2連鎖	めっ!
×	3連鎖	めめっ!
ダメージ時	4連鎖	うめぇ!
	5連鎖以上	だめぇーっ!

# ミニゾンビ(声優:伊藤美紀)

	•	, - () (24.1) Why / (12)
出現時		うけえぇぇ
勝利	<b>川時</b>	うけけっ!
敗非	比時	うけっ
	2連鎖	うけっ!
攻擊時	3連鎖	うけけっ!
時	4連鎖	うけけけっ!
	5連鎖以上	うけえぇぇ!
ダ	2連鎖	でるうっ!
ダメージ時	3連鎖	ないぞうっ!
	4連鎖	のうみぞっ!
	5連鎖以上	ぐちゃぐちゃーっ!

# パノッティ(声優:日高のり子)

	) ) () () () () () () () () () () () ()
時	やっほー
]時	勝ったぁ
:時	負けたぁ
2連鎖	吹くぞっ!
3連鎖	踊れっ!
4連鎖	まわれっ!
5連鎖以上	それそれーっ!
2連鎖	そんなっ!
3連鎖	ばかなっ!
4連鎖	どうしてっ!
5連鎖以上	踊らないんだよっ!
	時 時 2連鎖 3連鎖 4連鎖 5連鎖 2連鎖 3連鎖 4連鎖

# うろこさかなびと(声優:松井菜桜子)

出現時		ぴちぴちよっ
勝利	]時	ぴちぴち
敗非	<b>达時</b>	ぶくぶく
	2連鎖	やっぱり
攻擊時	3連鎖	あなたも
莊	4連鎖	いじめに
	5連鎖以上	きたのねっ!
Ą	2連鎖	いやっ!
ダメージ時	3連鎖	やめてっ!
	4連鎖	こないでっ!
	5連鎖以上	泣くわよっ!
-		

# のほほ(声優:菅原祥子)

出現時		勝負かのぉ
勝利	]時	けろっ
敗北	<b>达時</b>	げろっ
	2連鎖	けろっ!
攻擊時	3連鎖	けろろっ!
毕	4連鎖	けろーっ!
	5連鎖以上	けろけろっ!
Ä	2連鎖	うげっ!
ダメージ時	3連鎖	うげげっ!
	4連鎖	うげろっ!
	5連鎖以上	げろげろ~ っ!

# ふたごのケットシー (声優:A……吉田古奈美/B……丹下 桜)

	()	HHHMIN	 /9 1	124/
出現	時	にゃんにゃん		
勝利	<b>川時</b>	やったにゃん		
敗北	<b>比時</b>	ふにゃぁ		
	2連鎖	にやっ		
攻擊時	3連鎖	にゃん		
辛	4連鎖	にゃにゃっ		
	5連鎖以上	にゃにゃにゃん		
ダ	2連鎖	うにゃっ!		
ダメージ時	3連鎖	うにゃっ!!		
	4連鎖	ふぎゃっ!		
	5連鎖以上	ふにゃぁ		

# ふふふ(声優:塩沢兼人)

	•	A CALLA CONTRACTOR OF CONTRACT	
出現	時	ふふふ	
勝利	]時	ふっふっふっ	
敗北	<b>达時</b>	んんん	
	2連鎖	i.	
攻擊時	3連鎖	论论	
学	4連鎖	んんん	
-4	5連鎖以上	いくのね	
ダメージ時	2連鎖	Š.	
	3連鎖	66	
	4連鎖	ふふふ	
	5連鎖以上	きたのね	

# マミー(声優:塩沢兼人)

出現時		勝負だわさ!	
勝利時		勝ったわさ	
敗北時		負けたわさ	
	2連鎖	ああっ	
攻擊時	3連鎖	包帯が	
举	4連鎖	巻けない	
m-Q	5連鎖以上	だわさーっ!	
ダメージ時	2連鎖	ああっ!	
	3連鎖	げげげっ!	
	4連鎖	どわぁっ!	
	5連鎖以上	だわさーっ!	

#### アウルベア(声優:川口健)

	,	) / A . ) () . [Se   Int   Int
出現時		うおりゃぁ!
勝利	<b>川時</b>	とお!
敗非	比時	あぎゃっ!
	2連鎖	とおっ!
攻擊時	3連鎖	とりゃっ!
辛品	4連鎖	どりゃっ
	5連鎖以上	おりゃぁ!
4i	2連鎖	あうっ!
×	3連鎖	ほげっ!
ダメージ時	4連鎖	うぎゃっ!
時	5連鎖以上	あぎゃっ!

# さそりまん(声優:千葉 繁)

	C	てリまル(严酸・丁泉 楽)	
出现	時	やったるでぇー	
勝利	<b>川時</b>	よっしゃぁ	
敗非	<b>比時</b>	あかぁん	
	2連鎖	そりゃっ!	
攻擊時	3連鎖	ほりゃっ!	
時時	4連鎖	どりゃっ!	
	5連鎖以上	いきまっせー!	
Ä	2連鎖	げげっ!	
ダメージ時	3連鎖	かなわんなぁ!	
	4連鎖	殺生なぁ!	
	5連鎖以上	でぇ~ っ!	

# サムライモール(声優:青野 武)

	,		
出現	時	成敗致す	
勝和	時	ふっ	
敗北	比時	降参致す	
	2連鎖	えいっ!	
攻擊時	3連鎖	やあっ!	
時	4連鎖	とうっ!	
	5連鎖以上	ちぇすとぉ!	
4	2連鎖	うっ!	
ダメージ時	3連鎖	まだまだ!	
	4連鎖	なんとっ!	
	5連鎖以上	やるなっ!	

# ハーピー(声優:山崎和佳奈)

	, -	C () - 184 - HUMLHITTAN
出現時		はらほろひれはれ~
勝利	<b>川時</b>	はれ~
敗北	比時	はら~
	2連鎖	はら
攻擊時	3連鎖	ほろ
举	4連鎖	ひれ
-4	5連鎖以上	はら
Ä	2連鎖	あらぁ
ダメージ時	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	いやぁ!
	5連鎖以上	なぜーっ!

# パララ(声優:堀川 亮)

		/ · / / / / Def . Amil il 3.0
出现	時	らっしゃい
勝和	時	まいど
敗は	比時	売り切れ
	2連鎖	ばら
攻擊時	3連鎖	ばらら
辛	4連鎖	ぱぱら
	5連鎖以上	ぱぱらら
ダ	2連鎖	ばっ!
×	3連鎖	ばばっ!
ダメージ時	4連鎖	ばばばっ!
時	5連鎖以上	ばららー!

# ナスグレイブ(声優:堀川 亮)

出現	時	おたんこなす	
勝利	]時	ぼけなーす	
敗北時		いうことなーす	
	2連鎖	なーす!(だんだん強く)	
攻擊時	3連鎖	なーす!!(だんだん強く)	
举	4連鎖	なーす!!!(だんだん強く)	
Let.	5連鎖以上	なーす!!!!(だんだん強く)	
Ä	2連鎖	やきなす!	
ダメージ時	3連鎖	あげなす!	
	4連鎖	つけなす!	
	5連鎖以上	なーす!!	

# ゾンビ(声優:田中一成)

	,	() [2] ///	
出現時		うげえええ	
勝利	<b>川時</b>	うげぇ!	
敗非	比時	うげげっ	
	2連鎖	うげっ!(だんだん強く)	
攻擊時	3連鎖	うげっ!!(だんだん強く)	
時	4連鎖	うげっ!!!(だんだん強く)	
	5連鎖以上	うげっ!!!!(だんだん強く)	
4	2連鎖	とけるっ!	
×	3連鎖	めだまっ!	
ダメージ時	4連鎖	くさるっ!	
時	5連鎖以上	はらわたっ!	

### すけとうだら(声優:青野 武)

出現時		ふぃーしゅ!
勝利時		ぎょぉ!
敗却	比時	うおっ!
	2連鎖	ヘーイッ!
攻	3連鎖	ヘイヘイッ!
攻擊時	4連鎖	踊るぜっ!
me2.	5連鎖以上	ふぃーしゅっ!
ダ	2連鎖	うおっ!
ダメージ時	3連鎖	ぎょぉ!
	4連鎖	ぎょぎょ!
時	5連鎖以上	ぶぎゅるうっ!

# まもの(声優:山口 健)

		OLO S () MALILIA MAI)	
出现	見時	はべぇっ	
勝和	<b>川時</b>	ごべぇっ	
敗は	比時	ぶへえぇっ	
	2連鎖	ごべぇっ!(だんだん強く)	
攻擊時	3連鎖	ごべぇっ!!(だんだん強く)	
辛	4連鎖	ごべぇっ!!!(だんだん強く)	
	5連鎖以上	ごべぇっ!!!!(だんだん強く)	
ダ	2連鎖	ぶへっ!(だんだん強く)	
×	3連鎖	ぶへっ!!(だんだん強く)	
ダメージ時	4連鎖	ぶへっ!!!(だんだん強く)	
時	5連鎖以上	ぶへっ!!!!(だんだん強く)	

# ウィッチ(声優:吉田古奈美)

出現時		おいっす
勝利時		おーほほほっ!
敗非	比時	いたいっす
	2連鎖	ファイヤー!
攻	3連鎖	サンダー!
攻擊時	4連鎖	ブレインダムド!
	5連鎖以上	じゅげむ!
4	2連鎖	いてっ!
ダメージ時	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	ひぃ-っ!
	5連鎖以上	きゃぁーっ!

#### パキスタ(吉優:キートン山田)

	/ . (	лу (р. В. С. С. А. П. П.
出現	時	いらっしゃりーの
勝利時		毎度あり一の
敗北	<b>达時</b>	ありがたーな
	2連鎖	なに?
攻	3連鎖	どれ?
攻擊時	4連鎖	Zh?
	5連鎖以上	かってー!
ダ	2連鎖	あっちーの!
ダメージ時	3連鎖	いててーの!
	4連鎖	やめてーの!
	5連鎖以上	うもれるーの!

# ドラゴン(声優:松井菜桜子)

	• •	
出現	時	がおー
勝利	]時	がおーがおー
敗北	(時	うがぁー
	2連鎖	がおー!(だんだん強く)
攻擊時	3連鎖	がおー!!(だんだん強く)
辛	4連鎖	がおー!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	がおー!!!!(だんだん強く)
ダメージ時	2連鎖	うがっ!(だんだん強く)
	3連鎖	うがっ!!(だんだん強く)
	4連鎖	うがっ!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	うがっ!!!!(だんだん強く)
-		

# ミノタウロス(声優:檜山修之)

出現時		一撃!
勝利	<b>川時</b>	うもーっ!
敗非	比時	うがぁー!
	2連鎖	うもーっ!
攻擊時	3連鎖	うがーっ!
時	4連鎖	ルルー様!
	5連鎖以上	好きだー!
Ä	2連鎖	モッ!
×	3連鎖	モホーッ!
ダメージ時	4連鎖	ブモモーッ!
時	5連鎖以上	丸焼けっ!!

# ドラコケンタウロス(声優:水谷優子)

	. , ,	. , , ,	ENG. A. B. B. BAR A.
出現時		がぁお!	
勝利時		いっちばーん!	
敗非	(時	ほええええ~っ	
	2連鎖	えーいっ!	
攻擊時	3連鎖	いっけーっ!	
翠映	4連鎖	そりゃー!	
	5連鎖以上	がおーっ!	
Ä	2連鎖	やったなぁー!	
ダメージ時	3連鎖	げげっ!	
	4連鎖	ぎゃーっ!	
時	5連鎖以上	どえぇ~ っ!	

# ぞう大魔王(声優:郷里大輔)

出現時		ぱお-っ!
勝利	]時	ぱおーん!
敗北	時	ぱぽ~ん
	2連鎖	いくぞうっ!
攻	3連鎖	やるぞうっ!
攻擊時	4連鎖	きめるぞうっ!
	5連鎖以上	ぱお
ダ	2連鎖	いたいぞうっ!
ダメージ時	3連鎖	きいたぞうっ!
ij	4連鎖	やめるぞうっ
時	5連鎖以上	だめだぞうっ

# シェゾ・ウィグィィ(声優:井上和彦)

出現時		アレイアード!
勝利時		ちょっきー
敗非	(時	無念
	2連鎖	くらえっ!
攻	3連鎖	必殺!
攻擊時	4連鎖	アレイアード!
	5連鎖以上	スペシャル!
Ä	2連鎖	やるなっ!
ダメージ時	3連鎖	いいぞっ!
	4連鎖	そのちからっ!
	5連鎖以上	ほしいっ!!

## ルルー(声優:冬馬由美)

		,
出現時		ほーほほほっ!
勝利時		当然よ!
敗北	比時	おぼえてなさい
	2連鎖	破岩掌!
攻擊時	3連鎖	背負い投げ!
举	4連鎖	女帝拳!
-7	5連鎖以上	女王乱舞!
ダ	2連鎖	やったわね!
×	3連鎖	げげっ!
ダメージ時	4連鎖	ひっどーい!
時	5連鎖以上	きゃあー!

# サタンさま(声優:矢尾一樹)

	, ,	A C 24 () . DE . J.A. P. J.A.
出現時		よくきたな!
勝利	]時	はっはっはっ
敗北	時	見事!
	2連鎖	いくぞっ!
攻擊時	3連鎖	くらえっ!
時時	4連鎖	死ねっ!
	5連鎖以上	はーはっはっ!
ダ	2連鎖	まだまだっ!
×	3連鎖	おのれっ!
ダメージ時	4連鎖	まずいっ!
時	5連鎖以上	みごとだーっ!

# マスクド???(声優:????)

出現	時	ほう	V
勝利時		ふっふっふっ	1,1
敗北	<b>达時</b>	やるな	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
	2連鎖	どうだ!	
攻擊時	3連鎖	これならっ!	
時	4連鎖	おしまいだな!	
	5連鎖以上	とどめだーっ!!	
ダ	2連鎖	ぐあっ!	₹
ダメージ時	3連鎖	あわわっ!	
	4連鎖	どえーっ!	
	5連鎖以上	マスクがーっ!	

# メッセージ・リスト

ひとぶよで使用されている各種メッセージを一挙に掲載。なかなかお目 にかかれないものもあるぞ。

# セガサターン版

全部で74種類もの漫才デモがあるサターン版。一部の絵コンテを、この あとの「禁断の章Limited」に掲載しているので、それを見ながら読んでほ しい。ボイスと同じく、井上麻美&コンパイル社員というキャスティング。

#### 練習モード

コカトリスのデモは、どこかで見たような遺跡が背景。 それにしてもぷよの世界に温泉まであるとは……。

#### ●おおかみおとこ

おおかみ: おいらが一番手の,おおかみおとこなんですよ。恐いでしょ, ガルル!

アルル: ぜーんぜん

おおかみ: グサッ! あぁぁぁいいんです, どうせおいらは……イジイジ……

アルル: そんなことより、ぷよぷよするんでしょ?

おおかみ: そんなこととはひどいじゃないですか! ガルルルルー!!

アルル: すごんでも恐くないよ。

#### ●スキュラ

アルル: あ、女の子が温泉に入ってる。 ぱくも入りたいなぁ。

スキュラ:入ってもいいわよぉ。

アルル: 本当? わーい!

(2人で温泉に入っている)

おおかみ: イジイジ……

アルル: あ~, いい気分! スキュラ: あのね, 私が2番手のスキュラなんだよぉ

アルル: よろしく~。

スキュラ: あ~。

アルル: はぁ~

スキュラ: ゆっくり入ってから勝負しようね。

アルル: うん。

スキュラ: あ~。

アルル: はぁ~

(字幕:30分経過)

スキュラ: …

アルル: まだ~? ぼく,もうダメだぁ。(フラフラ)

スキュラ: このときを待ってたのよぉ。これで勝負は私のものぉ。…… でも私ものぼせたのぉ。

#### ●インキュバス

インキュ: はーい, ハニー。

アルル: あなたが3番手!?

インキュ: そう。どんな女性でも虜にする、インキュバスとは私のこと。 お嬢さんも、これで私の虜になれるのだ。うれしいだろう。

アルル: それで?

インキュ: なにぃー! 私の美顔アタックが効かないというのか!?

アルル: だって、その程度ならサタンやシェゾで見飽きてるもん。

インキュ: くっ。それでは、ぷよぷよの虜になるがいい!

#### ●コカトリス

アルル: あれが最後の相手……かな?

コカ: クー!クー!

アルル: そんなに太ってたら飛べないよ。

コカ: ククククッ!

アルル: うわぁ

コカ: クククク,クククク!(字幕:気にしていることを言うなんて!

ひどいわ!ひどいわ!) アルル: ご, ごめんなさーい!

コカ: コケコココッ!(字幕:ごめんですんだら,ぷよぷよ地獄はい

らないわ)

**■エンディング** 

アルル: か……勝った! ん~……やった! やった! やった~っ!

これでぼくがぷよぷよマスターね!

サタン: フフフ·····・笑わせてくれるわ。本物のぷよマスターが誰な のか、私が教えてやろう。フフフ·····・フハハハハハハ・·

ハーッハッハッハッ……ハーックショーイ!

ノーマル・モード

ノーマル・モードの背景は、階層ごとに設定されている。 屋上のサタン以外はすべて室内での漫才デモだ。

●スケルトン-T

アルル: そんなとこでくつろいでないで道をあけてよっ! スケT: まあまあ,おちつけ。この一服盛った茶でも飲んでな。

アルル: だーれが、そんなあぶないお茶を飲むっていうのよ。

スケT: どーしてわかったんだぁ? お茶んなかにシビレ薬が入っ

ているってよー。

アルル: さっき自分でゆったくせに!

スケT: ありゃ。オレとしたことが。ならば、いつものように攻めるまでよっ!

●ウィル・オー・ウィスプ

アルル: ずいぶん気持ちよさそうね。

ウィスプ: ぼ --- ……

アルル: ふふっ。でも、おかしな顔。なーんにも考えてないって感じ

ウィスプ: ぽぉっ!(怒)

●スキヤポデス

ポテ: ちょおおっと, むわてぇぇいっ!

アルル: どこ? どこにいるの。

ポテ: 見よ,究極奥義っ! すべしゃるわんだふりゃあ三十文きぃぃっく!

アルル: (クラクラ)

ポテ: (クラクラ)

●トリオ・ザ・バンシー

バンシー: きい。/かあ。/ぴい。

アルル: あっ, ずるーい。3対1なんてありなの?

バンシー: うきゃあああ!/うみゃあああ!/くぴゃあああ!

アルル: わ,わかりました。ありでいいです。

#### **●**のみ

アルル: あれ? 難もいないや。 のみ: ん~んん······ アルル: もしもーし。

のみ: んん!ん―ん!

アルル: だったら、いまのうちに……。 のみ: びょんびょんびょん!(体当たり、文字:ここにいるってば)

アルル: うわあああっ!

#### ●ももも

ももも: んー、いらっしゃーい。なに?

アルル: あ,いや。ぽくはお客じゃ……。 ももも: ひやかしはだめ。商売のジャマ。

アルル: ジャマはどっちだよ。こんなとこにお店をだすなんて。

ももも: じゃあ,ももも族のおきて,ぷよぷよで勝負。あなたが勝て

ば, 店たたむよ。

#### ●バロメッツ

バロ: メェ。

アルル: あ,かわいい。 バロ: メェメェメメェ

アルル: え? なあに?

バロ: メメメェメメメメメェ!

アルル: ゴメン。なんていってるのかわかんないよ。

バロ: ダメダメェ。 アルル: ????

#### ●ミニゾンビ

ミニ: (目玉が落ちて)うけ?

アルル: ゲゲッ!

ミニ: (目玉を投げ上げてもとの位置にはめる)

アルル: ……。

#### ●マスクド???(LEVEL1延長戦)

マスクド: ふむ。こんなところへ迷い込むとは、なかなかとぼけたヤ

アルル: えへへへー

マスクド: ほめたわけではない。フッ, まあよい。ここまできたほうび に、私の強さをみせてやるっ!

アルル: うわぁ! もしかして, あんた……

#### ●パノッティ

(音符がアルルの周りを回る)

アルル: なにこれ? うっとーしいなあ。

パノ: 失礼なっ。ぼくの笛の音だぞ。

アルル: これが? ハエが飛んでるようにしか見えないけど。 パノ: かにょ? おまえみたいな芸術のわからないヤツなんか

なにィ? おまえみたいな芸術のわからないヤツなんかこ うだっ!

77. 7.

#### **●うろこさかなびと**

うろこ: あなた,わたしをイジメにきたのね。

アルル: え'

うろこ: そうよ。そうにきまってるわ。ひどいわ。わたし、なにもし

ていないのに。

アルル: うわあ……まっずーい。このコってこの手のタイプだった

とは。

#### ●のほほ

のほほ: のっほっほ。(舌をだし入れ)

アルル: それ、なんのマネ?

のほほ: のほほっ!(舌をだし入れ)

アルル: もうバッチィなあ。

のほほ: のほほほ、ほっといて。うるさいヒトはキライ。

#### ●ふたごのケットシー

ケット: にゃにゃにゃん。/にゃにゃにゃん。

アルル: わあ,ふたごだ

ケット: さあ、勝負にゃあ。/勝負にゃあ。

アルル: い,いいけど。どっちと?

ケット: あたしだにゃん。/あたしだにゃん

アルル: ????

#### • เริ่นรับรับ

ふふふ: ふふふ, きたのね

アルル: き,きたけど。

アルル: な、なあに

ふふふ: ふふふ, 行くのね

アルル: どこへ? ふふふ: ふふふ。

\_\_\_\_

●マミー マミー: おお、これはいいところに。

アルル: どーしたの?

マミー: ホータイがからまって動けないんだわさ。

アルル: カッ,カッコわるう。

マミー: (包帯を切って)む。これでOKだわさ。

#### ●アウルベア

ベア: ここへきてしまうとは,運のないヤツめ。(両腕をグルグル

回す)

アルル: わっ。あぶないよっ! 乱暴だなあ。

ベア: なまいきなクチをたたきおって。オレさまのツメで、ぷよ

ぷよ地獄の花と散れいっ!

#### ●さそりまん

さそり: よぉ,ここまでこられましたなぁ。

アルル: キミは、たしか……さそりまんだっけ?

さそり: いやぁ,おぼえといてくれたんですか。うれしいなあ。さて, お疲れのところ恐縮ですけど、わてと戦ってもらいます。

ほな, いきまっせー

#### ●サムライモール

モール: 拙者はサムライモール。武士でござる。

アルル: はあ, そうですか。

モール: して, おぬしの名は?

アルル: ぼく? ぼくはアルルだよ。

モール: おお、おぬしがそうでござったか。おぬしには恨みはござらぬが、これも浮き世の義理。いざ尋常に勝負されよっ!

#### ●ハーピー

ハーピー: はーらーほーれーひーれーはーれー。

アルル: ねえ,ここ通るよ。

ハーピー: はーらーほーれーひーれーはーれー。

アルル: 聞いてる? ねえってば。

ハーピー: はーらーほーれーひーれーはーれー。

アルル: 相変わらず、うまいなあ。聞きほれるよ。

ハーピー: はーらーほーれーひーれーはーれー。(ニッコリ)

アルル: ちゃんと聞こえてんじゃないっ!

#### ●パララ

アルル: キミがこの階の最後のヒト?

パララ: (うなずく)

アルル: あんまし強そーには見えないなあ

パララ: (うなずく)

구ルル: でもホントはとんでもなく強いとか、

パララ: (うなずく)

と思わせといてじつはやっぱり弱いとか。

パララ: (うなずきつづける)

77 11, 11, 17

#### ●ナスグレイブ

アルル: ラッキー! 誰もいないよ。じゃあここは遠慮なく

ナス: なあああっす!

はっ! このマヌケなさけび声は!

ナス: (アルルに体当たり)

いったいなぁ,もう! いきなり,なにすんのっ? アルル・

ゆーことなーすっ! ナス:

#### ●ゾンビ

ゾンビ: あぁ……ふ, 服があああっ!

アルル: な、なんなのっ。

ゾンビ: ボロボロだあああっ!

アルル: キミの場合,ボロボロなのは服だけじゃないでしょ。

てなわけで、オレが勝ったらその服をもらうぞおおおっ! ゾンビ:

#### ●すけとうだら

t- 5: ふぃ――っしゅっ!

うーん。いつ見ても美しくないなあ。

t- 5: なーんだとぉ? この脚の、どーこーが美しくないとっ?

おー?

あ,いや。脚っていうより,その,つまりキミの場合は…… アルル:

この自慢の脚線美にケチをつけるヤツは、ぷよぷよでおー しおきだーっ!

#### ●まもの

はっ! このものものしい登場のしかたは……いよいよう

ストバトルってことね。 ヹベ 生もの:

えっ、ちがうの、おっかしいなあ、そんな凶悪な顔してるん

だもん, ぼく, てっきり……。

生 もの: (号)

アルル: あ·····

#### ●ウィッチ

ウィッチ: ほーほほほっ。まずはここにたどりつけたこと、ほめてさ

しあげますわ。

うー。なんでみんな、ぼくのジャマばっかりするのっ!

ウィッチ: まあ.しらじらしい。まだ,そんなことをおっしゃるなんて。 おじゃまぷよ地獄で少しは反省なさいっ!

#### ●パキスタ

パキスタ: いらっしゃりーの。ひさびさのお客さん。うれしいぃーの。

アルル: よろこばれても困るなあ。

パキスタ: 一緒にぷよぷよしてほしーの

んもー、しかたないなあ。いいよ。

パキスタ: ありがたぁーな。

#### ●ドラゴン

ドラゴン: がうっ。(炎を吐く)

アルル: うわあっ! あぶないじゃない。やめてよっ。

ドラゴン: がうっ!(炎を吐く)

アルル: うわあああっ! キミがそんなことするんなら、ぼくはこ

#### ●ミノタウロス

ふんぬーつ!

アルル: ず、ずいぶんと力が入ってるなあ。

ミノ: ふ,ふ,ふんぬぅーっ!

アルル: うわあー……ま、まずい

#### ●ドラコケンタウロス

アルル: そこのキミっ! 勝負してぼくが勝ったら、ここを通して もらうからねっ

勝負って……まさか美少女コンテスト? ドラコ・

ふふん。この可憐なぼくに勝てるとでも……って、ちっが一 うっ! 勝負はぷよぷよ地獄だいっ.

ドラコ:

#### ●ぞう大魔王

ぞう: ここまで登ってくるとは大したヤツだ, ぞぉー!

アルル: わ, わわっ。ちょっと!

ぞう: どうだ? オレさまの震脚は一っ!

アルル: な,なかなかだと思うよ。って,もういいよ。はやく勝負を。

#### ●シェゾ・ウィグィィ

シェゾ: フッフッフッフッフ。待っていたぞ。

アルル: ま またキミなの

このシェゾ・ウィグィィさまのために, ここまでやってく シェゾ:

るとは、フッ、かわいいヤツよ。

アルル: なにかカンちがいしてるんじゃない。

シェゾ: やれやれ、テレることはないぞ。 いまここにはオレさまと

おまえしかいないのだからな。フフフ……

アルル: こーのヘンタイ魔導師がっ! なにヘンなこと考えてんの

シェゾ: ……お、おまえはオレさまの真の恐ろしさを知らぬようだ な。よかろう。思い知るがいい、闇の魔導師の驚異のぷよ さばきをなっし

#### JUJU—

アルル: あれ? ルルーじゃない。どうしてこんなとこに?

ルルー: それはこっちのセリフだわ。まさかわたしのほかにこの塔

の秘密に気づいた者がいるなんで……。

アルル: 塔の秘密……? なに,それ?

ルルー: フン、相変わらず、とぼけるのがうまいわね。でも、この私 を相手にどこまでシラがきり通せるかしらっ!

#### ●サタンさま

ゲゲッ! サタン

サタン: 塔の最上階にいれば、かならずおまえがくると思っていた ぞ。

アルル: な. なんで?

サタン: なんとかと煙は高いところにのぼるものだからな。

アルル: ちょっと、それど一ゆう意味よ。ごたくはいいから、かかっ てきなさい!

よかろう。わたしが勝利したならば、ふたりで星空のハネ サタン: ムーンだ。

す, すっごくヤな予感……。 アルル:

サタン: さあ, ゆくぞっ!

#### ●マスクド???(LEVEL6最終戦)

マスクド: 我が名はマスクド???……この魔導の世界を司どる.閣 の貴公子なり

あっれ~,あんた???じゃないのぉ?

マスクド: ち, ちがう! 私は, マ・ス・ク・ド・???だ!!

アルル:

マスクド: やめろ! そんな眼差しで私を見てもムダだゾ!!

アルル: それじゃ,その仮面取ってよ!

マスクド: ……え? 何?

アルル: 仮面,取ってってば!!

マスクド: ハーッハッハッ! まんまとワナに掛かりおって! この私に, ぶよぶよ地獄で勝つことができれば, おまえとスキャ

ンダラスなデートをしてやろうではないか!

アルル: 人の話を聞かんかーい!!!

#### **■エンディング**

アルル: やったー。ぼくの勝ちだ!

サタン: くっくそーっ。

アルル: あら? ちょっ, ちょっと待ってよ, 地面が動いてるよ。

サタン: わ,私はし,知らんぞ……。

アルル: どーなってるのー!!

(アルルはパラシュートで降下, サタンは急降下)

アルル: た,助かった……。

サタン: とーベーまっしぇ~ん!

(スタッフ・ロール)

サタン: あ……あ……あ……。あ……あと5分……ん……ん

0

. . . . . . . .

(アルル): え~うそ~! マスクド???が,あの美形で足の長い???

と同じ人だったなんてぇ!

**■マスクド???・エンディング** 

???: ぷーくくくっ, なんてな---っ。

アルル: ……。なーんだ,やっぱ???じゃん。

???: (コケッ)

アルル: カーくん,お家帰ろーか。

???: まってぐれ……どうじで私が???だとわかっだ?

アルル: ぼくは戦う前から言ってたじゃないか。

???: ぞっ,ぞんなぁ~~

アルル: ぼく,もうつかれたよ。バイバイ。

???: おいてかないで~~。

(アルル立ち去る)

???: カーくんは……いかないよな?

**ケーバンクル:・・** 

(カーバンクル立ち去る)

???: カーーくーーんっ!!

# 通モード

背景はランダムで決定。たらいに入ったセリリ, 花輪を つけたミノ, 水着姿のドラコなど, 見どころ満載だ。

#### ●おおかみおとこ

おおかみ: うぉ ——— ん! アルル: あ,狼が遠吠えしてる。

おおかみ: わぉん!?

アルル: うわ!

おおかみ: おいらの正体を知ったからには,生かしてはおけないですよ!

アルル: あのぉ……顔が狼のままなんですけど……。

#### ●スキュラ

スキュラ: わん!

アルル: あ,かわいい!

スキュラ: くぅんくぅん。

アルル: よしよし。いいコいいコ。

スキュラ: (ぷよまんを盗む)もらってくよぉ。ヘヘーん。

アルル: あー! ぼくのぷよまん!

スキュラ: ぱくぱくぱく。ごっくん。

アルル: 許せない! そんなにお腹が減ってるなら,このぷよぷよ も食べさせてあげるよ!

ぷよ: (号泣)

#### ●インキュバス

アルル: あなた,練習モードにいた人ね!

インキュ: チッチッチ……, あれは弟なのだよ。本来ならば, お嬢さん

の○○○(ピー)を○○(パォーン)したり……。 アルル: ええっ!?(赤面)

インキュ: ……〇〇〇(ガォー)しながら精力を吸い取りたいところだ

アルル: そ……そんなことしたら……。

インキュ: そう,18歳未満おことわりになってしまうのだ。だから……

ルル: だから?

インキュ: ぷよぷよ地獄で精気を吸うことにする。

アルル: ふう……よかった……。

#### ●コカトリス

アルル: な,なにコレ?

コカ: クククククー!

アルル: うわぁ!

コカ: (アルルを追い回す)

アルル: いきなりなんて, ひきょうだよ! コカ: コケコココッ!

アルル: わー!

コカ: (アルルを追い回す)

アルル: ストーップ! やっぱりここは、ぷよぷよで勝負だよね?

コカ: クエックエックエックエッ!

アルル: ひえーっ! 早くぷよぷよはじめて――っ!!

#### ●スケルトン-T

スケT: 春夏秋冬, やはり緑茶が一番よなぁ。

アルル: そーかなあ。ぽくは紅茶のほうが好きだよ。 スケT: バカものっ! 緑茶を飲め。緑茶を。

アルル: ヒトにはそれぞれ好みがあるの。

スケT: えーいっ! わからんヤツだな。ならばぷよぷよ地獄を通

じて緑茶のすばらしさをおしえてやるっ!

#### ●ウィル・オー・ウィスプ

ウィスプ: ぽおっ!

(画面発光)

アルル: わっ! まぶしいっ。

ウィスプ: ぼぼおっ!

アルル: まぶしいのだったら負けないぞ。(サングラスをかけて)え

いっ, ライトッ!

(画面発光)

ウィスプ: まーいがっ!

アルル: ふぅ。いまのはぼくの勝ちだね。でもホントの勝負はこれ からだよ。

#### ●スキヤポデス

ポテ: ZZZ・

 アルル:
 な, なにかな?
 見たことないモンスターだなあ。

 ポテ:
 ……う~ん。うるさいなあ。昼寝のジャマだ。

アルル: 昼寝? でも,どうして逆立ちしながら……。

ポテ: どんなカッコで寝ようと、ぼくのかってだろ。二度と昼寝 のジャマができないようコテンパンにしてやるっ!

#### ●トリオ・ザ・バンシー

アルル: ねえ,3人そろってなんの話してるの?

バンシー: ボソボソ……。 /ボソボソ……。 /ボソボソ……

アルル: ちょっと。ムシしないでよ。

バンシー: ボソボソ……。 /ボソボソ……。 /ボソボソ……。

アルル: (指差して)なんとかいったらどーなのっ! (チョウが飛んできて,アルルの指先にとまり,飛び去る)

バンシー: きぃ。/かぁ。/ぴぃ。

アルル: ムッキーッ! バカにしてんのっ? こーなったら勝負よ。

(チョウが飛んできて, アルルの頭にとまる)

#### のみ

アルル: こ,ここにいるぅ?

のみ: ぴょん。(文字:ここにいる)

アルル: おお、たしかにそこにいる……みたいだね。

のみ: (文字:ここにいるはず)ぴょんぴょん。(文字:ほらいた)

アルル: むっ, いるいる。これはホントにいるよ。

のみ: (文字:たぶんここにいる)

#### **●**ももも

ももも: う,う~んっ!う — んっ!

アルル: 重そうだね。手伝ってあげるよ。

ももも: おお、なんて親切。お礼にこのぷよまんを

アルル: いいよ, いいよ。ぼく, そんなつもりじゃ……

ももも: なんて奥ゆかしい。じゃあ、このぷよぷよ地獄は?

アルル: ぷ,ぷよぷよ地獄う……?

ももも: 一味ちがう, すごいの。 さぁ, どうぞ。

#### ●バロメッツ

アルル: ややっ あからさまにあやしい植物が

バロ: メェ~

アルル: な,鳴いたっ。

バロ: モォ~。

アルル: ヒツジ? それもモォ~って鳴く? な,なに者なのっ?

バロ: モォ~。(落っこちて,目をパチパチ)

#### ●ミニゾンビ

ミニ: いくぞっ!

アルル: よし、こいっ! ……ああっ! あぶないっ。

ミニゾンビ: (石につまづき体がバラバラになる)

アルル: しょーがないなあ。待っててあげるから,早く体を集めな

よ。 ミニ: うけ

#### ●パノッティ

アルル: うっ。このっ, 旋っ, 律っ, はぁっ!

パノ: この魔法の笛の音を聞くと、マヌケな踊りをせずにはいら

れないだろー。

アルル: イヤだーっ。こ,こんなおどりはーっ。きゃあーっ。

パノ: あはっ。あははははは! な,なんてマヌケなんだーっ。

アルル: あっ, 音がやんだ。いまのうちにぷよぷよ地獄になだれこ

むしかないっ!

#### **●うろこさかなびと**

うろこ: ……あなた、わたしをイジメにきたのね

アルル: え?

うろこ: そうよ。そうにきまってるわ。

アルル: まあまあ,おちついて。 うろこ: こないでっ! きたら泣くわよ

アルル: じゃあ、どうしろってーの?

アルル・しゃめ、とうしろってーの!

うろこ: ぷよぷよ地獄で勝負して

アルル: な,なにゆえ?

#### ●のほほ

のほほ: ふふっ。……ふははははっ。

アルル: な、なに? いきなり。

のほほ: のほほ, ヒ・ミ・ツ。

アルル: うー。気になるう。なんで笑ってたの? おしえてよ

のほほ: ダメ

アルル: ケチ

のほほ: のほほ, しかたないの。 ちょっとだけ, おしえちゃる。

アルル: なんなの、なんなの?

のほほ: のほほ、ぷよぷよ地獄

アルル: な, なぜ, ぷよぷよ地獄で笑う?

#### ●ふたごのケットシー

ケット: 寒いのはキライだにゃん。 / キライだにゃん。

アルル: うんうん。ぼくも寒いのはイヤだ。

ケット: でも, 眠るのは大スキだにゃあ。/大スキだにゃあ

アルル: そうそう。眠ってるときは幸せだよね。

ケット: あなたとは気が合うにゃあ。/あうにゃあ。いっしょに,ぶ よぶよするにゃん。/するにゃん。

#### **●**13113131

ふふふ: ふふふ, 買うのね?

アルル: ううん。買わない。

ふふふ: ふふふ, なにを売るのかなあ?

アルル: ううん。なあんにも売らない。

ふふふ: じゃあ、なにしにきたのね?

アルル: (ふふふのお面をつけて)ふふふ, なにをしにきたんでしょ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_う。 ふふふ: マネはゆるさないのねっ!

#### ●マミー

マミー: (オーラを発して)はあああああっ!

アルル: すごい。戦ってないのになんて気なの。

マミー: こんなのまだまだ序の口だわさ。はあっ!(オーラが大きく

なり, そのあとに消える)

アルル: あっ。気がすっぽぬけた……。 マミー: ままあ よくあることだわさ 気をとりかお!

ミー: ま,まあ,よくあることだわさ。気をとりなおして勝負だわさ。

#### ●アウルベア

ベア: オラオラァ!(高速で突進してくる)

アルル: わあっ!

ベア: (いきおいあまって柱にぶつかり, 柱が折れる)

ベア: よく、よけたな。だがそこまでよ。オレさまは、相手の心を

読むことができるんだからな。

アルル: ず, ずるい。

ベア: ふーん, そうか……なーるほど! そうかそうか, おまえは

ぷよぷよ地獄で勝負したいのか。

アルル: ぽく, そんなこと思ってないよ。

ベア: えーい, つべこべぬかすな。 ゆくぞっ!

#### ●さそりまん

アルル: あっ, ひさしぶり。

さそり: こりゃ,どーも。あいかわらずもーかってるようで,けっこ

うですな。

アルル: そ、そうでもないんだけどな……

さそり: あんさんがお強いのは、ほんまようわかってます。もうわ

てでは、かないまへんわ。ささ、お先にお進みください。

アルル: えっ,いいの? でも,なーんだかモノたりないなあ。やっ

ぱり勝負しなくっちゃ!

さそり: ええーっ,そんな殺生なあ!

#### ●サムライモール

モール: うぅ……うぅ……。 アルル: あれ? どーしたの

モール: 腹がへっているのでござる。 すまぬが大声をだしてはもら えぬか?

アルル: べつにいいけど。わあっ!!

(画面暗転, 剣の閃光が走る)

モール: ばくっ。もぐもぐぅ。うむ。おぬしの声は、なかなか美味で ござるな。さーて、腹ごしらえもすんだでござるし、さっそ く勝負とまいろうかっ!

#### ●ハーピー

ハーピー: はーらーほーれーひーれーはーれー!

アルル: 待ったっ!

ハーピー: なんですう? 気持ちよく唄ってたーのーにぃー。

アルル: キミはよくても、ぼくはよくないの。

ハーピー: そ,そんなぁ。じゃあ,ぶよぶよ地獄でガーマーンーすーるー でーすぅー.

#### ●パララ

パララ: ぱららぁ~

アルル: いつも陽気だなあ,キミは。

パララ: いっしょに陽気になる?

アルル: どうやって?

パララ: 勝負,勝負。これで陽気になれるよ。

(おじゃまぷよとびっぐぷよがアルルを押しつぶす)

アルル: ウ,ウソだぁ~。

#### ●ナスグレイブ

ナス: おたんこなーすっ!

アルル: あらわれたね。キミを探してたんだよ。

ナス:

アルル: この日のためにファイヤーの呪文の火力を上げておいたん

だ。やっぱり強火でこんがりと焼かないとね。

ナス:!?

アルル: さあ, ぼくのために焼きなすになってよ。

ナス: ぽけなーすっ!

#### ●ゾンビ

ゾンビ: 見つからな~い。

アルル: なに探してんの?

ゾンビ: はらわたをどこかに落としてしまったあああ。

アルル: 落とすかな,ふつう……。

(アルルの前のカキワリ倒れる)

ゾンビ: おお!? おまえの足の下にあるのはあああ。

アルル: うわあっ! これはまさしく!

ゾンビ: オレのはらわたをふむなんて,絶対にゆるさあああんっ!

(ゾンビの前のカキワリ倒れ, ゾンビも自分のはらわたを踏んでいる)

#### ●すけとうだら

たら: (踊りながら)ふぃ――しゅっ!

アルル: おおっ! 以前にもましておどりが激しく情熱的に。

たら: ふっふふーのふーんだ。前回おまえに負けてからなぁ,オレは血のにじむようなダンスの特訓をレーたーのーだぁー!

アルル: で、ぷよぷよはうまくなったの?

たら: ……なにが?

アルル: だから, ぷよぷよはうまくなったの?

たら: (立ち去ろうとして)……なにが?

#### ●まもの

アルル: うわあ。おっきい……まものの像だわ。まるで本物みたい。

まもの: ……

アルル: すっごいなあ。するどいツメや毛まで再現してあるよ。これは腕のいい職人さんの手によるものだね。

まもの: …… (ギロ)

アルル: おおっ。目が動いたっ! あんなギミックまであるとは。

まもの: ごべええええっ!

アルル: すごいすごいっ! おまけに鳴くなんて。

まもの: ごべええええっ!(号泣)

アルル: わあっ! 本物だったーっ。

#### ●ウィッチ

ウィッチ: ここからのながめってステキだと思いません?

アルル: どれどれ……。(景色を見にいく)

ウィッチ: (ホウキでアルルを落とそうとして)そーれっ!

アルル: うわっ! あっぷないじゃないか。もう少しで落ちるとこ だったよ

ウィッチ: ほーほほほ。なかなかの反射神経ですわ。このわたしと戦 う資格がある、っていうことかしら。

アルル: かってなこといっちゃってもう! 頭にきたぞ。

#### ●パキスタ

パキスタ: じゃーん。

アルル: おおっ。それは伝説のウラノススタッフでは。ほ, ほしい。

ね,ね? いくらなの。

パキスタ: 耳をかしーの。

アルル: はいはい。それで? パキスタ: ゴニョゴニョ……。

アルル: は? ぶよぶよ地獄? 聞いたことないお金の単位だなあ

.....

パキスタ: ボケはやめーのっ!

アルル: (スカートがめくれる)きゃあっ!

#### ●ドラゴン

アルル: わあ, ドラゴンだ。

ドラゴン: がう~

アルル: ぼくもドラゴンになれるんだよ。

ドラゴン: がう?

アルル: イリュージョンッ!(ドラゴンに変身)……ほらね。

ドラゴン: がうがうっ!

アルル: なに? やるっていうの。いいよ。がう~っ!

#### ●ミノタウロス

ミノ: (鏡を見ながら)ふむ。やはりオノと鼻輪は新しいものにか ぎるな。

アルル: は、鼻輪あ? キミ、そんなのつける趣味あったの?

(ピキーンという音とともに鏡が割れる)

ミノ: おおっ,いつの間にわしの背後を!

アルル: (笑い転げる)

ミノ: ルルーさまにもないしょにしていたヒミツを,ヒミツを知

られたからには生かしてはおけん!

#### ●ドラコケンタウロス

(ファンファーレとともにドラコが降りてくる)

ドラコ: 今日という今日こそ,決着をつけるわよ。

アルル: えーっ。まだこりてないの?

ドラコ: あったりまえよ。さあ、水着にきがえて。

アルル: 水着? ぷよぷよ地獄じゃないの?

ドラコ: それじゃかなわないから,美少女コンテストで勝負しようってんじゃない。(画面発光後、赤いビキニ姿に)

アルル: わーっ! 待った待った。ここはやっぱりぶよぶよ地獄し かないって、いや、ほんとに、

#### ●ぞう大魔王

(鳥とたわむれているが、アルルがくると鳥が逃げる)

またオレさまのやすらぎの場を荒らしにくーるーなーんー て, ゆるさない, ぞぉ―。

それ、どーゆう意味? まるで、ぼくが悪者みたいないい アルル: かたじゃないか。

ぞう: みたいじゃなくて、そうなんだ、ぞぉ--!

あー、ひっどいなあ。 アルル: ぞう: いいのがれはでーきーなーいーんーだ、ぞぉ。

じゃ、 ぷよぷよ地獄で白黒はっきりさせようじゃないの。

#### ●シェゾ・ウィグィィ

アルル: ゲゲッ! キミはいつかのヘンタイ魔導師

シェゾ: だ, だーれがヘンタイだっ!

アルル: キミ,キミ。キミだよ。

シェゾ: (降ってきた「ヘンタイ」の文字を振り払って後ろを向く)オ レさまは、清く正しい闇の魔導師だ。こうなればおまえも、 ぷよぷよ地獄の暗黒面にひきずりこんでやるっ!(振り向く)

アルル: (聞く耳持たずで地面に絵を描いている)

シェゾ: (ピキーン)

#### JUJU-

ルルー: 私は拳をきわめし者なの。

うんうん。それで?

ルルー: 世が世なら、最強の格闘女王として君臨しているはずなの

アルル: な, なんとっ。それからそれから?

ルルー: それなのにどーしてぷよぷよ地獄なのっ?(号泣)

アルル: こればっかりはどうしようもないよ。あきらめるしか。

ルルー: いやあぁーっ!(さらに号泣)

#### ●サタンさま

(マントをはおったまま)さすがだな。ついにこの最上階ま でやってきたか。ますます、おまえを我がものにしたくなっ

アルル: ま、まさかサタンなの?

サタン: いや, ちがうな。私はサンタだ!(マントをとるとサンタク

ロース姿)

(カーバンクル登場, プレゼントの包みを取って逃げる)

アルル: な、なんてしょーもない……。

特注の衣装まで使ったとっておきのギャグだったが…… サタン: はいはい、わかったって。そんなのは脱いじゃって、早いと

こ勝負しようじゃない。

くっ、ギャグは不発に終わったが、この最新鋭のぷよぷよ サタン:

地獄はそうはいかんぞ。くらえっ!

#### ■エンディング

アルル:

アルル: やっほー! ぼくがいっちばーん!!

アルル: あー、やっと長かった戦いが終わるわ。もおーだれもぼく

に勝てる人はいない!

でもすごいなぁ。この世界には、ぼくの知らないことがいっ ぱいある……。きっと、まだ変わった人たちがいっぱいい るにちがいないよ。……んっ!? あーっ, カーくん!

カーバンクル: グー!

え? カーくんおなか減ったの? そうだね。お家に帰っ アルル:

てなにか食べよう。 カーバンクル:グッグッ,グーッ!

えっ? カーくんがカレー作ってくれるの? やったー アルル:

カーバンクル: グー

でも……らっきょあったっけ?

(フェードアウト)

サターン版と同じように、音声での漫才デモを収録している。なお、アー ケード、メガドライブ、PC-9821版のキャラ紹介文は、PCエンジン版と 同じ文章のため割愛した。ゲームギア版にはもともとメッセージがない。

# ワーニング・メッセージ(声:三石琴乃)

ファーストトラックは、普通のCDプレーヤーで再生した ときの音声。それ以降は文字と音声での忠告メッセージだ。

#### ●ファーストトラック

いやっほーっ! みんな,ひっさしぶりぃ。さてさて,そこでこのディ スクを再生しているキミ! キミだよキミ!! キミのことだってば!!! これは、HEシステム専用のCD-ROMディスクといって、2曲目にコン ピュータ用のプログラム・データが入ってるから,再生しちゃいけないっ て,前にも言ったでしょ! んもぉほんっとにもう。もう再生しちゃダ メだからねっ! ボクとの約束だよ!

#### ●バージョンエラー

システムカードのバージョンが, ちょーっちちがうみたい。 バージョ ン3.0以上のシステムカードで遊んでちょーだい!

#### ●バックアップエラー(1)

バックアップメモリーが、ちょーっち足りないみたい。メモリーを整 理して遊んでちょーだい!

#### ●バックアップエラー(2)

バックアップメモリーの初期化が、ちょーっち必要みたい。メモリー を初期化してから遊んでちょーだい!

#### ●パッドエラー

マルチタップが, ちょーっちつながっていないみたい。 ふたぷよで遊 ぶときは、マルチタップをつないでから遊んでちょーだい!

# 1周目・キャラクター紹介メッセージ

ひとぷよノーマル・モード(1周目)では、対戦前に文字と 音声でキャラ紹介がある。ナレーションはキートン山田。

#### ●スケルトン-T

茶が好きなほねおとこ。八部衆のひとり。

あいかわらず回転させることができずにいる。

#### ●ウィル・オー・ウィスプ

げんきなひのたま。八部衆のひとり。 あまりものをかんがえてはいないようだ。

#### ●スキヤポデス

足がでっかいとよばれることを,本人はとても気にしている。

#### ● トリオ・ザ・バンシー

歌うめいわく三人むすめ。

こいつらのおかげで八部衆は10名になった。

#### **●**のみ

ただののみ。のみのくせに八部衆である。

#### ●ももも

八部衆と商人をかねるはたらきもの

#### ●バロメッツ

ひつじのようなもの。八部衆のひとり。

#### ●ミニゾンビ

ゾンビのちいさいやつ。八部衆のひとり。 ちいさくてもくさっているだけにやっぱりくさい。

#### ●パノッティ

笛の好きないたずらこぞう。でも実害はない。

#### ●うろこさかなびと

いってしまえば人魚である。気がよわい。

#### ●のほほ

なまえのとおり,のほほんとしている。 六歌仙のひとり。

#### ●ふたごのケットシー

ふたごであることをのぞけば、ただのねこ。

#### 1EVENEVO

不気味なきんぎょ風商人。 金庫のもちはこび方はナイショ。

#### ●マミー

不器用なほうたいおとこ。六歌仙のひとり。 すがおは美形かも。

#### ●アウルベア

くまとふくろうのハーフ。声と顔がおっかない。なぜかいつも悪役にされるかわいそうなやつ。

#### ●さそりまん

関西弁をあやつるなぞのさそり。人当たりはとてもよい。 五人囃子のひとり。

#### ●サムライモール

ブシドーを重んじるサムラーイ。刀の切れ味はばつぐんである。

#### ●ハーピー

あまりうまいとはいえない歌声で,他人をまどわす。

#### ●パララ

無口な商人。ゆえに商売はへたである。 五人囃子のひとりでもある。

#### ●ナスグレイブ

みてのとおりナスである。

ナスのきらいなこどもはこいつにとって喰われる。かもしれない。

#### ●ゾンビ

くさったおとこ。

とてもくさいのであまり好かれないようだ。

#### ●すけとうだら

おどりがだいすき。足がじまんのさかなダンサー。

#### ●まもの

四天王のひとり。

その不気味なうなり声はこの世のものとは思えない。

#### ●ウィッチ

魔法使いのおんなのこ。

性格がちょっとばかしまがっている。

#### ●パキスタ

四天王のひとり

あやしげなフランス語で商売をする。

#### ●ドラゴン

塔のなかではからだがいちばん大きい。 どうやって塔にはいったのか。

#### ●ミノタウロス

オノ使いの名人。

ときどきオノをふりまわすあぶないクセがある。

#### ●ドラコケンタウロス

ツノとキバとハネをもつかわいいおんなのこ。 ときどきおとこのことまちがえられる。

#### ●ぞう大魔王

エスニックなエキスをもつビッグなぞう。

ぷよを地面にたたきつけるパワフルなプレイスタイルは健在。

#### ●シェゾ・ウィグィィ

クリスタルのつるぎを持つ魔導士。名前がよみにくい。 パワーアップしたその実力で、ふたたびアルルをつけねらう。

でも、名前はよみにくい。

#### ●JレJレ—

そのつめたい視線と声は、きくものをふるえあがらせる。 タカビーな笑い声がフィールドにこだまする。

#### ●サタンさま

ツノとキバとハネをもつドラコのようなやつ。

さすがにしっぽまではついていないようだ。この塔のさいごの敵。

#### ●マスクド???

その正体はなぞにつつまれている。

# 2周目・漫才デモ

2周目のひとぷよでは漫才デモが挿入される。背景は、前 作の前半ステージでの漫才デモと同じく草原だ。

#### ●スケルトン-T

スケT: ずずずずずっ。かぁーっ、お茶がうまい! 鎖骨にしみる~。 尾てい骨がふるえる~。やはり飲み物は緑茶にかぎるな~。

アルル: なぁーんでそんな所でくつろいでんのさ!

スケT: ん!? だぁー! まーたおまえかぁーってばってかってー! アルル: おまえとはなによ,おまえとは! 失礼ねっ!

ארנים ובארבים מבארבים ארנים ו

スケT: うるせぃコノヤロー! 私のお茶の時間のジャマをするヤ ツは、こら、しめてやる!

#### ●ウィル・オー・ウィスプ

アルル: んっ!? まっ, まりも!?

ウィスプ: ぽお――!! アルル: うわあああー!

#### ●スキヤポデス

ポテ:	ふっふっふっ。この日がくるのを待っていたぞ。		
アルル:	うわぁ! あいかわらず, 超おっきな足!		
ポテ:	がーんがーんがーん!(エコー) まっ,またしてもそのせ		

ボテ: がーんがーんがーん!(エコー) まっ,またしてもそのゼ りふを! あまつさえ,超までつけるとは!

アルル: だって,足おっきいんだもん。

ボテ: うぬぬっ, つぎからつぎへと言ってはならんことを。くらえ! すべしゃるわんだふりゃ三十文きぃぃっく!

#### ●トリオ・ザ・バンシー

バンシー: きい。/かあ。/びい。 アルル: げっ! 3人がかりなんてありなの? バンシー: きゃああき!/うみゃああき!/くびゃああぁ! アルル: すっ,すいません。ボクが悪かったですう。

#### **●**のみ

 アルル:
 やったー! ここにはだれもいないみたいだ!

 のみ:
 ……。(文字:ここにいる)

 アルル:
 今のうちに、通りすぎてしまおう。

 のみ:
 ……! ……!

 アルル:
 あー、よかったよかった。

 のみ:
 びょん!
 びょん!!!(文字:ここにいるってば)

どわあーっ! なっ, なんか当たったぁ!?

# アルル: と

ももも: いらっしゃーい。なに?

アルル: あっ、いや、ボクはお客じゃ……。

ももも: 買わないんだったら商売のジャマ。おとなしく、ぷよぷよ
地獄で勝負。

アルル: なっ、なぜぷよぷよ地獄!?

●バロメッツ バロ: めえ アルル: あ,かーい-執事さんだなぁー MO: めっ!? めえ! めえ!! めーえ!!!(訳:えっ!? ちがう! ちがう!! ちがーう!!!) アルル: え? なあに執事さん? バロ: めめめえ, めえ, め, めめえ!(訳:だから, ひつじ, だって, アルル: ゴメン。何言ってるのかわかんないよ。 だめだめえ。

#### ●ミニゾンビ

アルル: ?
ミニ: (首を180度回転して)うけっ?
アルル: げっ!
ミニ: うけけけけけけけけけけけけー!(近寄ってくる)

# ●パノッティ

 アルル:
 なに、コレ? 新種のハエかなぁ。うっとーしーなぁ、もう。

 パノ:
 しっ、失礼なっ! ボクの笛の音だぞ!

 アルル:
 こ~れがぁ~? ハエかと思ったよ、ボク。

 パノ:
 なに、! お前みたいな笛の心がわからないヤツなんかこうだ・っ!! とぉーーっ!!(飛びかかって、画面外に消える)

 アルル:
 ひ、ひとり上手なヤツ……。

# ●うろこさかなびと

うろこ: あっ, あなただれなの? アルル: への!? うろこ: 私になんの用なの?

アルル: いっ, いや, べつに…… うろこ: はっ! 私をイジメにきたのね! アルル: そっ、そうじゃなくって……。 うろこ: そうよ, そうよ。そうにきまってるわ 勝手に決められても、困るんですけどぉ……。 アルル: うろこ: こないでっ! アルル: えっ? 来たら泣くわよ! 私. なんにもしてないのに……なんて うろこ: かわいそうな私……

あいやぁ~、とんでもないのにひっかかっちゃったなぁ……。

# アルル: a

 のほぼ・のっぽほーっ。(舌をだし入れ)

 アルル・きっ、器用なことを……。

 のほぼ・のほぼ・

 アルル・ラ〜っ、きっ、気持ち悪いい……。

 のほぼ・ぷよぷよ地獣で勝負!

のほほ: ぶよぶよ地数で勝負!

◆ふたでのケットシー
ケットA: にゃにゃにゃん。
ケットB: にゃにゃにゃん。
ケットA: にゃにゃにゃんにゃん。
アルル: わあ。ふたごだ。
ケットA: さあ。ぶよぶよするにゃ。
ケットB: するにゃ。
アルル: いいけどぉ……どっちと?
ケットB: あたしだにゃん。
アルル: はぁしたにゃん。
アルル: はっしょうがない。3人いっしょよりはましか……わかった。2匹いっしょにすればいいんでしょ。
ケットA: B: やったにゃん!

#### **E**VENER

: 16.6.6 ふふふ。きたのね アルル: きたけど……? : 4.4.4. ふふふ アルル: なっ、なあに!? : 4.4.4. ふふふ。 あーっ、こそばゆいぃ~。 アルル: ふふふ。いくのね。 : ashin アルル: あ~っ、頭ぐわぁ~~~! : 1. 1. 1. 1. isto in

#### ●マミー

マミー: あああっ、またほうたいが巻けない。 アルル: はぁ……。あいかわらず、ぶきっちょだね。 マミー: うるさいんだわさ!

#### ●アウルベア

ベア: ほう,とうとうここへきてしまったか。おまえも運のないヤツよのお、(あばれる)
 アルル: でぇぇぇっ! 乱暴だなあ,もう。
 ベア: ええい! 小娘のぶんざいで,なまいきなクチをたたきおって。オレさまのツメで,ぶよぶよ地獣の花と散れい!

#### ●さそりまん

アルル: あっ、キミはたしか、さそりまん……だよねぇ?
さそり: そういうあんさんは、アルルはんやおまへんか。それにしても、ようここまでこれましたなあ。
アルル: そうかなぁ? えへへっ。
さそり: さっそくですまへんが、わいとぶよってもらいますよって。
ほな、いきまっせー!

#### ●サムライモール

アルル: モ,モグラ?

モール: モグラとは失礼な! 拙者サムライモールと申す者。して、

そなたの名は?

アルル: あっ,もっ,申し遅れました。ボク,アルルと申します。

モール: うむ,良い名だ。

アルル: そ,それはどうも。

モール: さて、アルル殿、一つお手合せ願おう。

アルル: あっ, よろしくお願いします。

モール: それでは

アルル&モール:勝負!!

#### ●ハーピー

ハーピー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~

アルル: あのぉ~,ここ通っていいですか?

ハーピー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~

アルル: 通っていいですか?

ハーピー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~。

アルル: ちょっとぉ, 聞いてる?

ハーピー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~。

アルル: ……わっ, わかった。 ぷよぷよすればいいんだね……

すれば。

#### ●パララ

アルル: きみも, ぷよぷよするの?

パララ: (うなずく)

アルル: きみ, ひょっとして, 強いんでしょ。

パララ: (うなずく)

アルル: というのは仮の姿で、ほんとは弱いとか。

パララ: (うなずきつづける)

アルル: ……。

#### ●ナスグレイブ

アルル: ……!? ……なっ、なに? こっ、この感触は……。そこねっ!

ナス: なあす!

アルル: このマヌケな叫び声は, やっぱりぼけなす!

ナス: (落ちてきてアルルにぶつかる)

アルル: いった~い!

ナス: ひっかかったなあす!!

アルル: イタいじゃないか!

ナス: いうことなああす!!

アルル: 逃げるな~!

#### ●ゾンビ

ゾンビ: うげえええええっ!

アルル: どええええええっ!

ゾンビ: おまえの服と取り替えてくれええええっ!

アルル: どっ, どうして?

ゾンビ: オレの服がボロボロだからだああああっ!

アルル: そんなのやだぁ!

#### ●すけとうだら

たら: ふぃ~~~っしゅ!

アルル: う~ん、いつ見ても美しくないなぁ。

たら: なにを言う! この踊りのど~こが美しくないとっ!

アルル: それよりも、ぷよぷよは上手になったの?

たら: なにっ!

アルル: だぁかぁらぁ, ぷよぷよは上手になったのって聞いてるん

でしょ?

たら: なにぃ~っ!!

アルル: はぁ~っ,だぁ~めだこりゃ。

たら: なにぃ~~っ!!

#### ●まもの

まもの: ごべぇ!

アルル: おおっ! こっ,これは,気合いを入れてぷよらねばっ。

まもの: ごべえええええぇ!

アルル: よおしっ! 気合充分!!

まもの: ごべぇ~。(号泣)

アルル: あっ, あり!?

#### ●ウイッチ

ウイッチ: ほ~っほっほっほっ。こぉ~んな所までやってくるなんて、

なぁ~んておばかさん。

アルル: う―ーっ。どうしてみんなでよってたかって、ボクのジャ

マばかりするのっ!

ウイッチ: なぁ~んて,しらじらしい。どの口でそんなことをおっしゃ

るんですの? そういう悪い子ちゃんは, ぷよぷよ地獄で

少し反省なさい。

#### ●パキスタ

パキスタ: いらっしゃり~の。ひさしぶりのお客さん。うれし~のぉ。

アルル: うわぁ~! だっ,だだだ,大根がしゃべったぁ!?

パキスタ: 大根じゃない〜の! アルル: まっ,まだしゃべってるぅ〜!

パキスタ: しつこい~のっ!!

#### ●ドラゴン

ドラゴン: がぅ~。(炎を吐く)

アルル: わあっ! なぁ~んてことするんだい! あぶないじゃない

か!

ドラゴン: が~うっ!(炎を吐く)

アルル: わあああっ! こういうあぶないことをする困ったちゃん

は……

ドラゴン: がっ, がうっ……。

アルル: こうだ!

#### ●ミノタウロス

ミノ: うもおおおおっ!!

アルル: ちょっと牛! あいかわらず, そんなもの振り回してるん

じゃないわよ!

ミノ: おのれ! ま~だオレ様を牛呼ばわりするかっ!!

アルル: げっ,まっ,まずい。

ミノ: 許さ~ん!!

#### ●ドラコケンタウロス

アルル: そこのキミっ! 勝負して僕が勝ったら、ここを通しても

らうよっ。

ドラコ: しょ、勝負っていったら……やっぱり美少女コンテスト?

レル: ふふ~ん。このプリチィ~なボクに勝てるとでも……って、 ちっが~~~~~う! 勝負は、ぷよぷよ地獄だい!

#### ●ぞう大魔王

ぞう: やっときたんだぞう!(地面を揺らす)

アルル: わっ!(クラクラ)

ぞう: さびしかったんだぞう! ……? ……どうしたんだ。

アルル: って, わかったから, 早くぷよぷよしよ!

#### ●シェゾ・ウィグィィ

シェゾ: ふっふっふっふっふっふっ。

アルル: このあからさまにいやらしい変態な声は……。

シェゾ: この私のために、ここまでやってくるとは、ういヤツよ。

アルル: まっ、ま~たキミなの……どぉ~してここには、こういう ヘンなのしかいないんだろう……。

シェゾ: フフフフ。その照れかたが、またいちだんと……。

アルル: やっぱりぃ,彼にするんだったらぁ,背が高くってぇ,お金 持ちでぇ,美少年でぇ……。

シェゾ: キュ,キュ~トだぞ……。

アルル: 車は持っててぇ, 次男でぇ, ジジババ抜き~。そいで, そいでぇ~。

シェゾ: だーっ, もう, 人の話を聞けよ, おまいわ――!!

アルル: ん!? なんか言った?

シェゾ: こっ, こいつは……よかろう。思い知るがいい! 闇の魔導 ナ、シェゾ・ウィグィィ様の。 繁異のぷよぷよさばきを!!

#### 

ルルー: 私は磨道界最強の格闘家なの。

アルル: うんうん。それで?

ルルー: ちがうジャンルのゲームなら……最強格闘女王として,ア ニメ界にもデビューしているはずなのよ。

アルル: それから, それから?

アルル: ……こっ, こればっかりはどうしようもないよ。 あきらめるしか……

ルルー: うわあ~ん!(号泣)

#### ●サタンさま

サタン: ほ~う……よくここまでこれたものだな。

アルル: サンタ! やっぱりあんたのしわざだったのね。

サタン: あいかわらず物覚えの悪いヤツだなぁ。しかし、そこがお まえのキュ〜ッでラブラブなところだ。

アルル: ぬわぁ〜にが、キュ〜ッでラブラブよ! あんたのおかげ でどれだけ大変だったか。

サタン: そんな顔したら、せっかくのプリチィ〜な顔がだいなしだ

アルル: はぁ……

サタン: それでは、私が勝ったら、あんなことや、そんなことや、こ

んなこと付きのデ〜トを楽しませてもらうぞ!

アルル: はいはい……

#### ●マスクド???

マスクド: 我こそは、マスクド???……この魔導の世界を司る、闇の書公子なり

アルル: ……!? ……あっれ~? あんた???じゃないの?

アルル: ……

マスクド:そっ、そんな目で私を見るな。

アルル: それじゃあ,マスク取ってよ。

マスクド: ……えっ? 何? ……ハ〜ッハッハッハッ! とっ,と にかく,この私にぶよぶよ地獄で勝つことができれば,お 前と記念写真付きでラブラブなデ〜トをしてやろうじゃな

アルル: も~っ! 人の話を聞いてな~~い!!

#### **国エンディング**

アルル: 勝ったわっ!!

ナレーション: ふたたび、まったく意味のないぶよぶよ地獄は終わった…… たぶん.

# ???・漫才デモ

PCエンジン版には、もう1種類、漫才デモが用意されている。もっとも力の入っている(?)デモなので、この文字だけでなく、ぜひ自分の目+耳で確認してほしい。どうやって見るのかというと……。まあ精進するように。

#### ●スケルトン-T

スケT: ずずずずずっ。う~ん、今日のお茶はとくにうまかばい。

アルル: なに飲んでるの? 銘柄は?

スケT: おおっ,少しは学んだようだな。今日のお茶は玉露,しかも 新茶だ!!

アルル: おおおっ。で、玉露ってなに? それってお茶?

スケT: なにいいいいいい! 玉露も知らんのか! なにを学んできたんだ,まったく.最近のプリティでコケティッシュでキュートでセクシーでラブリーなカワイコちゃんときた日

にゃ, まったく! えへへへへ, どーもぉ

お茶まみれにしてやる!!

スケT: へへへ, どーもぉ……じゃな — い!! お前のようなお 茶を愚弄する西洋かぶれの大バカ者は, ぷよぷよ地獄で,

●ウィル・オー・ウィスプ

アルル: なんだこりゃ? ウィスプ: ぽぉぉぉぉぉ。

アルル: 火の玉かな?

ウィスプ: ぽぉ?

고마마.

アルル: 固めてみよう。アイスストーム!

ウィスプ: ぽっ! アルル: おや?

ウィスプ: ぽお――!!!

アルル: うひゃぁー! 火の玉が怒ったぁー!

#### ●スキヤポデス

ポテ: ZZZ......

アルル: ぷぷっ。

ポテ: おい, おまえ!

アルル: なっ, なによ!?

ポテ: おまえ,今,僕の足を見て笑ったろ。

アルル: わっ, 笑ってないよ。

ポテ: いーや, 笑った, 笑ったに決まってる! アルル: 笑ってないってば!!

ポテ: 僕のナーイスな足を笑うヤツは, ぶよぷよ地獄で, おしおきしてやる!!

ちっちっちっ。まだまだ修行が足りないわねっ。そのせり

ふは, こうよっ! ぷよぷよ地獄で, おしおきよ!

ポテ: おおおっ! ほっ, 本物だ……。

サタン: 早くおしおきされたーい

アルル&ポテ: ん!?

#### ●トリオ・ザ・バンシー

バンシー: きい。/かあ。/ぴい。

アルル: げげっ! あっ, あの3人組は……。

バンシー: あなたは。/あなたは。/あなたは。

バンシーたち:悪の魔導師!

アルル: だ,だーれが悪の魔導師よ!!

バンシー: あなたよ。/あなたよ。/あなたよ。

アルル: な,なにお~。ふん,この「トリオ・ザ・オンチ!」

バンシー: ひどいわ。/ひどいわ。/ひどいわ。

バンシーたち:オンチだなんて。

バンシー: きぃ!!/ぷぃ!!/ぐぃ!!

アルル: うっきゃ~, あ, 頭が割れるぅ~~~~~。はっ早く, ぷよ

ぷよ地獄に入らねば。

バンシー: きい!!/ぷい!!/ぐい!!

アルル: きっ,きびしー!

#### **●**のみ

アルル: ん!?

のみ: ぴょん。(文字:ここにいる)

アルル:	<b>ሌ</b> ሌ!?
のみ:	ぴょんぴょん。
アルル:	<b>ሌ</b> ሌ ሌ ! ?
のみ:	ぴょんぴょんぴょん。
アルル:	なっ, なんかいる!?
のみ:	ぴょんぴょんぴょんぴょん。
アルル:	なななななんだ!?
のみ:	びょんぴょんぴょんぴょんぴょん。
アルル:	Ournanna!
のみ:	ぴょんぴょんぴょんぴょんぴょんぴょん!(文字:だってこ
	こにいるんだもん)
アルル:	たっ, たすけてぇーっ!

#### **●**ももも

-00		
<b>ももも</b> :	いらっしゃーい。 何, 買う?	
アルル:	あっ, えっとぉ。	
ももも:	何, 買うの?	
アルル:	だっ, だからぁ。	
ももも:	何, 買うの!	
アルル:	お金もってないの。	
<b>ももも</b> :	ひやかしはゆるさないの!	
アルル:	ひやかしもなにも,勝手に自分だけで話をつづけたんじゃ	
	ないか!	
£, £, £, :	許さないのリ	

#### ●バロメッツ

アルル:	やや, あからさまに怪しげな物体が。 なっ, なんだ!?
バロ:	めええええええ!
アルル:	しゃべったよこの物体。
バロ:	めえっ, めえめえめえめえめえ!
アルル:	げげっ, 動いてる!
バロ:	めえ,めえめえめえめえめえめえめえめえめえ!(落っ
	こちて, アルルへ近づく)
アルル:	こっ, こないでぇ!

# ●ミニゾンビ

₹ =:	ごえええええ。
アルル:	あっ, 小ゾンビだ。
₹ =:	僕の目,知らない?
アルル:	目?
₹ = :	目,見なかった?
アルル:	しっ, 知らないよぉ。
₹ =:	じゃあ, あんたの目ちょうだい。
アルル:	げっ! やっ, やだよ。
₹ =:	ねぇ, ちょうだいよ!
アルル:	やだってば!!
₹ =:	ちょうだいってば!
アルル:	やあだあー!!

# ●パノッティ

アルル:	ん? こっ,この笛の音は。
パノ:	あーっ! お前はあの失礼なヤツ!
アルル:	失礼なのはキミでしょ!
パノ:	ボクの笛で踊らないことじたい失礼だろ。
アルル:	失礼なのはキミのほうでしょ!
パノ:	ボクの笛を聞かないほうが, もっと失礼だ!!
アルル:	そーんな下手な笛でよく言うよ!
パノ:	ゆ,ゆうにことかいて,なんちゅう恐ろしいことを! こう
	かったら ぶとぶと地獄で 堪性たたきかおしてやる!!

#### **●**うろこさかなびと

うろこ: あ,あなたはだれ?

アルル:	えっ, あっ, えっとぉ~。
うろこ:	わかったわ。あなた、私を食べにきたのね。
アルル:	えっ!?
うろこ:	そうよ, そうよ, そうに決まってるわ!
アルル:	いや, あの, えっと。
うろこ:	あなたも, 不老不死になりたいのね。
アルル:	たっ, 食べたくないよ。
うろこ:	うそよ! 不老不死になりたいのよ!!
アルル:	そんな, ゾンビみたいになんかなりたくないんですけど
うろこ:	うそよ! うそよ! なりたいに決まってるわ。

カンベンしてよぉ………。

#### **●**のほほ

のほほ:	ったかかっ。
アルル:	!?
のほほ:	، د ندندندندندندندندندندندندندندندندندند
アルル:	なにが楽しいの?
のほほ:	ふふっ。
アルル:	なにがそんなに楽しいの?
のほほ:	ふふふっ教えないふふふふふふふっ。
アルル:	教えてよーっ!
のほほ:	そんなに知りたい?
アルル:	うん!
のほほ:	じゃ, 耳かして。
アルル:	うん!
のほほ:	ふう~つ。

#### アルル: うわぁっ! なななっ, なにすんのさ! このカエルはっ!! のほほ: ふふふっ。

# ●ふたごのケットシー

<b>ー</b> がたこのソットシー	
ケットA:	にゃにゃん。
ケットB:	にゃにゃん。
アルル:	あっ, かっわいー! ラブラブだぁ。
ケットA:	なに, このネーちゃん。
ケットB:	このネーちゃん。
アルル:	うっ, しゃべるとかーいくない。
ケットA:	失礼にゃん!
ケットB:	失礼にゃん!
アルル:	うっさらにかーいくない。
ケットA:	こーんなにラブリーな猫, いにゃいにゃん。
ケットB:	いにゃいにゃん。
ケットA:	失礼にゃこと言うヤツは許さにゃいにゃん。
ケットB:	許さにゃいにゃん。
ケットΔ:	ぷよぷよで勝負にゃん。

#### .5..5..5.

ケットB: 勝負にゃん。

アルル: 黙ってればかーいーのになぁ。

■171/71/71	
: 12.12.12	ふふふ。いいものあるわよ。
アルル:	どんなの?
: 16:16:16	ふふふ。 だから, いいものよ。
アルル:	だから, 何なの?
: 16.16.16	ふふふ。見・た・い?
アルル:	うん, 見たい。
: 16:16:16	ふふふ。こっちにきて。
アルル:	うん。
****	ふふふ。ほらね。
アルル:	(箱をのぞき込んで)きゃぁぁぁぁぁぁ!
: is.is.is.	ふふふ。もどれないわよ。
アルル:	(赤面して)いやぁぁぁぁぁぁ!

●<= -	
アルル:	ややっ, その姿は!
マミー:	はああああああああ, だわさ!(気合いをはる)
アルル:	変なの。
マミー:	ガァ〜ンガァ〜ンガァ〜ン!!(エコー)
アルル:	うんうん。
マミー:	ううううううっ。
アルル:	そのだらしなさが、グッドだね。
	し しょくさいしゅうしょくかんと サンカバイント

マミー: よっ, よくもバカにしてくれたんだわさ。 許さないんだわ

アルル: え~!? ど~して~? せっかくほめたのに。

マミー: お前なんか、ぷよぷよ地獄に落としてやるんだわさ!!

●アワルペア	
アルル:	A!?
ベア:	ぬおおおおおおおっ!
アルル:	おおっ?
ベア:	ウオリャア――!(突っ込んでくる)
アルル:	あ~れ~。
ヘア:	私の攻撃を避けるとは、なかなかやるではないか。
アルル:	びっくりしたなあ,もう!
ベア:	くらえ ――っ! (突っ込んでくる)
アルル:	なんの! リバイア!!

#### ●さそりまん

ベア:

オラオラオラァ!

さそり:	もうかりまっか~。
アルル:	ぽちぽちでんなぁ。
さそり:	いや~っ, おひさしぶりでんなぁ。
アルル:	ややっ, これはどうも, ごていねいに。
さそり:	いやーっ、やっぱりここまで登ってきましたなぁ。
アルル:	きましたよぉ。
さそり:	ほんま, お強いでんなぁ。どうか一つ, お手柔らかにたのん
	ますわ。
アルル:	うん, 力一杯, 本気でいくね。

さそり: そっ, そんな殺生なぁ~! (しっぽが頭に刺さって)あた!

#### ●サムライモール

モール:	むっ, そこな女, ちと待たれい。
アルル:	ボクのこと?
モール:	そなた, 名は?
アルル:	そういうキミは?
モール:	これは失礼つかまつった。拙者はサムライモール,武者で
	ござる。

アルル: そっ、そうですか。 して, そなたの名は? モール:

アルル: ひょ,ひょっとしてこれは,うわさに聞くナンパでは……?

モール: して, そなたの名は!?

はぁ~、よりによってモグラにナンパされるなんて……。 アルル:

モール: せっ, 拙者をモグラよばわりするとは, 許せん!

なんでモグラなんかに…… アルル:

モール: まっ、まだ拙者を、せっせっ拙者をぐっ愚弄するのねっ! 許 せん!許さないからね,もう! 断じて許さないよ!

アルル: モ・グ・ラなんかに……。 モール: ……まだ言ってる……。

#### ●ハーピー

ハーピー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~。は~ら~ひ~れ~ほ~ ろ~は~ら~.

アルル: げげっ! とんでもないところにきちゃったなぁ……。

ハーピー: あら, またあなたなの? 少しは歌え~るようにな~った か~し~ら~? 私のように~。

アルル: 君のようになったら, 下手になっちゃうよ!

ハーピー: まぁ, 失礼ね。こ~れ~で~も~お聴きなさ~い!! は~ ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~。

アルル: ぎゃ~っ! あっ頭がぁ……。

ハーピー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~

アルル: まっ,負けるもんか!

アルル&ハービー: は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~。は~ら~ひ~れ~ほ~ ろ~は~ら~。は~ら~ひ~れ~ほ~ろ~は~ら~……。

#### ●パララ

パララ: ばららぁ~らら, ぱらららららぁ~。

アルル: よっ,陽気だねぇ。

パララ: ハッピーな気分ね。

なにがそんなにハッピーなの? アルル: パララ: とってもハッピーな気分ね。

だから、なにがそんなにハッピーなの! アルル:

教えない。 パララ:

アルル: なぜつ

パララ: ぱららぁ~らら, ぱらららららぁ~。

アルル: なぜつ

パララ: ぱららぁ~らら, ぱらららららぁ~。

アルル: なぜなのよおおお。

#### ●ナスグレイブ

アルル: ちっちっちっ。このボクが、2度も同じ手にひっかかるもん か。しょせんは、ナスの浅漬けね。(落とし穴にはまる)げげっ!!

ナス: ま~たひっかかったなあす!!

#### ●ゾンビ

アルル: うっ, くっ, くさい。 くさすぎるう!!

ゾンビ: うげえええええっ!

アルル: ぎゃあっ! でっ, でたぁ~!!

ゾンビ: おれの内臓……。

えっ, あっ, しっ, 知らないよ! アルル: ゾンビ: おれの内臓……

アルル: しっ, 知らないったら知らないよ!!

ゾンビ: おれの内臓…… 本当に知らないよ!!

ゾンビ: おれの内臓……。

アルル: こっ, こないでぇ~っ!

ゾンビ: おれの内臓……が, ないぞう。

アルル: いやああああぁ~!!

#### ●すけとうだら

t- 5: ふぃ~~~~っしゅ! えっへっへっへっ。前回, お前に負 けてから、おっ、おれは……。

アルル: ぷよぷよが上手になったんだね。

たら: (とぼけて)ふぃっ, ふぃっしゅ。

たら: あ~っ! ごまかした!!

#### ●まもの

ごべぇ! まもの:

むむっ, こいつは強そうだ! アルル:

まもの: ごべえええええぇ!

アルル: ややっ,鳴いたぞ! こいつは強敵になりそうだ。ボクはア ルル!! いざ勝負!!!

まもの: ごっ, ごべっ?(ビビッている)

アルル:

ご, ごべっ, ごべごべごべごべごべっ!!(訳:あっ,あの魔導 まもの: 界一の極悪魔導師!!)

ちょっ,ちょっと! だぁ~れが極悪魔導師よ! 失礼しちゃ アルル: うなぁ,もう。

ご, ごべっ, ごべごべごべぇぇぇぇ。(号泣, 訳:いっ, 命ば **生もの**:

だからちがうって。

#### ●ウイッチ

ウイッチ: ほ~っほっほっほっほっほっ。 アルル: ほ~っほっほっほっほっ ウイッチ: ほ~っほっほっほっほっほっほっ! ほ~っほっほっほっほっほっ!

アルル&ウイッチ: ほ~っほっほっほっほっほっ……げへっ,げへっ。(むせる)

ウイッチ: やっ, やりますわね……。

キッ, キミもね……。

ウイッチ: とっ,とりあえず,ぷよぷよでもしませんこと?

アルル: さつ, 贊成……

#### ●パキスタ

パキスタ: いらっしゃり~の。

アルル: はあ。

パキスタ: 何がほしい~の。

アルル: べつに, なんにもいらない。

パキスタ: じゃ, ぷよぷよ地獄を買って~の。

いっ, いらないよぉ……

パキスタ: 買って~の。

パキスタ: じゃ、ぷよぷよ地獄で、ボクが勝ったら買って~の。

いらないってば! なぁ〜んでそうなるのよ!

#### ●ドラゴン

おおっ, これがウワサのドラゴン!? アルル:

ドラゴン: が~う~~!

アルル: あっ、か~い~

ドラゴン: がっ, がうっ♥

よ~し。 ぷよぷよ地獄でボクが勝ったら, 今日からボクの

ドラゴン: がっ, がう~んがう~んがう~ん!(エコー)

#### ●ミノタウロス

うもおおおおっ!!

アルル: あっ、ルルーだ!!

31: えっ! ル,ルルー様? どっ,どどどどどこ?

アルル: ばっかは,見る~!

ミノ: (ピシッ)

アルル: ぷぷっ! あはははははっ! ひっかかった,ひっかかった!!

E /: おっ、オレ様の純情を踏みにじりやがって。

ははははつ、あはははははつ! こんな化石のような手に ひっかかるなんて,きみのおつむも,ぷよぷよなみだね! あはははははっ! ひぃ~! (笑い転げる)

ミノ: ゆっ, 許せ~ん!

#### ●ドラコケンタウロス

やっとここまできたわね。さっそく美少女コンテストで勝 自上

アルル: えっ!? いっ, いきなりなにを……

ドラコ: 前回は遅れをとってしまったけど、今回はちがうわ!

アルル: で,美少女コンテストなわけ?

ドラコ: そ~よ。それもただの美少女コンテストじゃないわ!

ドラコ: 水着美少女コンテストよ!(エコー)

(画面発光,水着姿になる)

アルル: え゛っ!?

ドラコ: さあ,あなたの水着も用意しておいたわ。

アルル:

ドラコ: その反応, ひょっとして自信がないのね

ぎくっ! アルル:

ドラコ: ほ~っほっほっほっ! それじゃ,さっそく勝負よ

#### ●ぞう大魔王

ぞう: パオ~。

アルル: あっ、ぞうだ♥

ぞう: オレ様はぞうじゃないぞう!

アルル: わあああっ! でもぉ,360度どこから見ても,ぞうにしか 見えないんですけどぉ……

ぞう: おまえ, 意外としつこいぞう!

アルル: どわああああっ!

ぞう: おまえのようなヤツは、ぷよぷよ地獄に落としてやるぞう!

アルル: どええええ~つ!

#### ●シェゾ・ウィグィィ

アルル: げげっ! しょ~こりもなく,ま~た生えたか,こ~のヘン タイ魔導士!

シェゾ: どわぁ~れがヘンタイだ, だれが!

アルル: キミ, キミ, キミだってば!

男性キャラ, 人気ナンバー1のシェゾ・ウィグィィ様に向かっ シェゾ: て, なんちゅう恐ろしいことを!

アルル: ヘンタイにヘンタイと言って、何が悪いって言うんだい。 ヘンタイト

シェゾ: (落ちてきた「ヘンタイ」の文字を振り払って)わっ、私は清 く正しい闇の魔導師だ!!

アルル: ほぉ~っ, どわぁ~れぐわぁ~!?

シェゾ: こっ、こうなれば、闇のぷよぷよ地獄にひきずりこんでやる!

#### ●ルルー

ルルー: ほ~っほっほっほっほっ。

アルル: あっちゃあ~っ……まずいな……こりゃ。

ルルー: やっときたわね,発展途上。

アルル: はっ, はってんとじょう!?

ルルー: そお~よ!

アルル: それって, どういう意味よ!

そぉ~ねぇ,わかりやすく言えば,幼児体型……ってとこ ルルー:

よっ, 幼児体型ぇ~!? ぼっ, ぼくだってあと2~3年すれ アルル: ば, ボインボインのナイスバディになるんだい!

ルルー: どうしてあんたみたいなちんちくりんが、サタン様の愛を

一身に受けられるのよ! アルル: ボクはべつにそんなものいらないよ!

まっ! サタン様の愛をいらないですって!! ゆっるっせっ ルルー:

なっいっわ~っ!!

ルルーだって, ボクのことバカにしたじゃないか! アルル:

ほ~っほっほっほっほっ! あなたにはここで死んでも らうわ! そして、私とサタン様の愛の日々がはじまるの よ。ジャマはさせないわ! さあ勝負よ! 私とサタン様の 愛のために!!

#### ●サタンさま

サタン: ついにこの最上階までやってきたか。さすがは我がワイフ 候補No.1だ。 アルル: ま、まさか……サタンなの?

い~や, ちがう。私は……サンタだ! サタン:

アルル: (ビシッ)

サタン: そうか、そんなにうけてくれたか。やっと私のギャグを理 解してくれたようだな。

アルル: なっ……なんてしょ~もない……。

サタン: こっ, この日のためにとっておいた, とっておきのギャグ だったのだが……。

アルル: あ~っ, はいはい、わかったわかった。ど~でもいいから、 早いとこ勝負しようじゃない。

ギャグは不発に終わったが、この最新最強のぷよぷよ地獄 サタン: はそうはいかんぞ。くらえ!

## ●マスクド???

マスクド: ふっふっふっふっふっふっふっ

アルル: そっ、その声は……×××!

マスクド: ちっが~う! ×××ではない!!

アルル: ど~みたって×××じゃないか!

マスクド: 私は、マ・ス・ク・ド・???だ!!

だっ, だってぇ, そのかっこうはぁ。

マスクド: ギクッ! こっこっこっ,これは,最新のモードだ!

そぉ~れがぁ? だとしたらぁ,だれかといっしょだね。 アルル:

マスクド: そっ, それは, すばらしいナイスなセンスだ。

アルル: だっさぁ~い。

マスクド: ガ〜ンガ〜ンガ〜ン!(エコー)

だっさださだよ。

マスクド: ふっふっふっふっふっふっ, はぁ~はっはっはっ!

あっ, やばい, キレちゃったかな?

マスクド:とりあえず私と、ぷよぷよ地獄をしてもらおう。私が勝っ たら、お前にも同じかっこうをしてもらうぞ!

アルル: げげ~っ!! マスクド: いくぞっ!!

## **■エンディング**

アルル: また勝ったわっ!!

ナレーション: でも、やっぱり意味のないぷよぷよ地獄は終わった……と思う。

スーファミ版(リミックスも)の漫才デモは文字メッセージが表示される のみ。内容はサターン版と同じなので、そちらを見てほしい。ここでは、 スーファミ版オリジナルの部分だけを掲載しているぞ。

## 練習モード

## ●アウルベア

アルル: どーしてもそこをどいてくれないんだねっ

ベア: おまえをたおせばあるおかたからたんまりとお金をいた だけるんだ。こんなチャンスをのがすかよっ。

アルル: お金めあてなの?

ヘア: そーとも。もーすぐ史上最凶のサケ、サターン・サーモンが 川をのぼってくる。ヤツを倒すために船を造る金がいるの

なにそれ? アルル:

ベア: ええいッ! おまえにはクマのロマンがわからんのかっ。

ならば生きていてもしかたねぇな。くたばれっ

アルル: そんなのありィ~

## ●トリオ・ザ・バンシー

ヤヤ! キミたちは号泣3人娘ッ。いっとくけど泣いてもよ うしゃしないよ。

バンシー: きい。(服を脱ぐ)

アルル: おおッ!

バンシー: かあ。(服を脱ぐ)

アルル: なにィ!

バンシー: ぴい。(服を脱ぐ)

ぬぬう……! あっ, 新しい服。ボクなんか1年365日これ

ばっかりだっていうのにずるい。

バンシー: (喜ぶ)

も、もうゆるさないッ! キミたちにふさわしい因果をき アルル:

めてやるッ!

## ●ゾンビ

アルル: へ、ヘヴィメタル? しかもうまい。ハーピーなんかくら べものにならないほどに。ゾンビ、おそるベレッ!

ゾンビ: どうだああぁ? オレのうたはあああ。

なかなかやるじゃない。 すごくよかったよ。 で、いまのは アルル:

なんて曲なの?

ゾンビ: いまのは「なにわのゾンビくさってなんぽ」だあああ

え, 演歌……だったの……?

そんじゃあ、つぎの曲はぷよぷよ地獄できいてもらおうかぁぁ。 ゾンビ: オレのこぶしでノックアウトだぁぁぁ

## ●のほほ

DIFIE: のほほ。あいかわらず、時間にせいかくじゃのぉ。しっかし みごとな変装じゃのぉ。さすがのワシもおまえたぁわから

んかった。 アルル: ????

DIFIE: ほれ, やくそくのカレーじゃ。 たしかめてくれ

アルル: あの~, 人ちがいじゃないかと……

なにィ? おまえはむほほじゃあないのかッ のほほ:

アルル: うん。ボク, アルル

のほほ: オウシット! なんかおかしいと思うたらカエルちがいじゃっ

たかァ!

アルル: どこをどーやったらカエルがボクにばけれるって一のさっ OHH:

この裏取引の現場を見られたからには消えてもらうしかな

いのぉ。ぷよぷよ地獄で始末しちゃるッ!

## ■エンディング

やったーっ, 勝ちぬいたぞーっ。 これでボクがぷよマスター

サタン: ふふふ……甘いぞアルル

やったーっやったーっ, せっかいいちー アルル:

サタン: なかなかの腕前だったな。しかし、本当に勝ったつもりか?

アルル: 誰?

あれ? 倒した敵がいないぞ。あっ

この塔の中で勝ってこそ,真のぷよマスターなのだ。さあっ サタン: 登ってくるがよい。新たな試練がお前を待っている…

よーし,負けるもんか!! でも…… アルル:

アルル: 今日はもう遅いからまた今度ね

サタン:

えっ? おい,待て,ちょっとつ……

サタン: こらーっ

## ノーマル・モード

## ■エンディング

アルル: やったー。ぼくの勝ちだ

サタン: くっくっそー。

あら? ちょっ,ちょっとまってよ。地面が動いてるよ。ど アルル: うなってるの, サタン。

はーはっはっはっ。これから2人で星空のハネムーンだっ サタン:

アルル: そっそんなぁ。 ぼくが勝ったのにい!!

## 等歐洲第

禁断の章へようこそ。今回は"Limited"と銘打ち、漫才デモの絵コンテだけを掲載するという構成でお送りしよう。実物を見た人も、見てない人も、誌上漫才で楽しんでいただきたい。

Limited

## パノッティによるアルルダンス

サターン版の通モード、パノッティの漫才デモで、 アルルが踊ってしまう踊り。レッツ・ダンシング。



の一〇は手をとったっか後させなから っますれてとって物味。

Ţ٦)
3
SEE SEE
3/
$\overline{\prod}$
4
:-√l/≥-
1
一般
宁
サタ
七万寸
<b>#</b>



400	7. 1 422. J 643 7 (\$ 0 4911-1) 8,6,6,3\$	N ( pit at abit)	The fact out out out.		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
五	NUDA-W GODE: BIN4 200 PCI	ኮኮአ.~, ን ፕዚፌስቴቴቦዊ ቼርዛጥን	Mathy Path Ho	(urten 汝縣	TIAV 困惑。 理上に「79」を強策。
<b>通</b>				Through street 10	
٥					
40つ	1 C. 2 J. 2	3 ( W.W.W.)		6	
10	Alvott (Thunkh-時 (Man 44) (Man 44)	( Buine Tre Day ( 14 14 14 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	८ अ.स. ५०.८	(= 45.47 E.P. (0) (0) (0) (1.52 e.P. VIMN8.24 ff. (0.1.2)	A Managery of Processing
る。	7、李			大叶上叶 子 子 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	



## ド・ルストナセナアドナ

11		100 July 100	Alland	Caronia Comment	MERCE R.
J.					
	Franko	g ;	, 1		
ר	2 10	₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩	The the start is male.  The all is market.		
4	AFLEATS OF SECTION OF	( 23 )   ( 2	There are a structure of the structure o		
		マシー			
⑭		53.3	\$ 1 3 \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$		
		53-2#はWL 瞬を允右に53	£ € € € € € € € € € € € € € € € € € € €		
E	4Ma	53-22			
-	2.00 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	000	MA A		
				START	
囲		1,837,9	FILE AS		
· •	70-0-0-0-0	@ /32n	1 ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )	DATE C	
щ				O	
J	a little		- Jul		

田 田 石 船 大りつ	+「雑巻1a4/5/在-1/ 選生かいでる 7 「1a4、まかます) + 「Cax をしからは マ 「寝べき ほどはすっし、	4 Tan . 3 tauth 270 J	TABLERENT STEAMS. TO	ש רעצי, של האלים של	# FR 125.53
中	(a) (b) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c	e-1c 30 843	(Au. 西22 松色蓝色, (®)	E-1V 倒職,1971 华村下-22年	) # 1 + 4 × 3.
.椢	N. E.				
· <del>Щ</del>					

## ◆セガサターン版ノーマル・モード:ハーピー

•	"	
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	7000	くロハ
	バ・ドーコケンタロロン	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
	1	, -
		·
	フナキターン	1

「TZングキミッ」開発 UZIな代が開かを分

スピコ

ほどころろろいろ

\$ 4 @

(下)发, 九 5100

てしると、この可溶は

中岛	65-104 (1)	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)			710. 18.4.23. Fri 18.4072.)
圓			BIT BIT	13 I.	
ر (آ					GÎB.
	£				
て 0 プ	(TAL. TEMBLE (TAME) (TA	Jac. (*T. 1842.33) (*J. 1947.3)	( 14 - 724	「 F 和格の5年、ラモ・ドリネル 開大12か~3.5. (例 ) (例 ) (例 ) (例 ) (例 ) (回 ) (回 ) (回 )	7 Treach 18-22204
在。	N-C \$ (100 ) (	- 1-1-1-1 (1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1	1. C W. C.	11-4 11-23 O. F.	(1) - (3) -
圓					
· ●					
المواري		100 000 100 100 100 100 100 100 100 100	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	Ser 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Carlo Salas Carlos

7 下解每13.3%4.8%表 地球下下1,。 \* \* \* \* \* ⑤→⑥→⑥→⑥ □!!?

## ◆セガサターン版ノーマル・モード:サタン

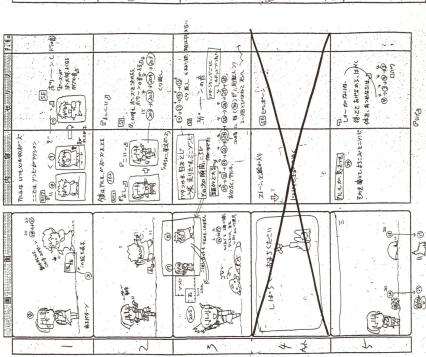
	Para de la companya della companya d				
	<b>*</b> / ')				
	1111年2日	から	1		
0	ちゃく、マホセーが海珠 イン・マームはいいから、 イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イン・イ	をなることをなること	28. 10(2)		
2 4	また、日本か一時期発 ま、これとはれば的分 十十分できたない。 利[12152] みたけが (MANUELEGGE、 (A 20152) の (A 4 2 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	TI, Foretrage.	9.6 -6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 6 - 6 -		
-	T	7			
忌	1010) 1010) 1010) 1010) 1010) 1010) 1010) 1010)	(%) (%) (%) (%) (%) (%) (%) (%) (%) (%)	1-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10		
Æ	サルド・ 4 年 6 7 年 7 1 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7 年 7		(1) FEE		
	#47.		3.64		
	THE PO				
				TART	
椢		S. S		GAME START	
Œ.		-/36D		GAH (	
		المشاقية			
O					
	<b>1</b>	S. C.			
	51.5 Mainthui 1922h. Unezi. Ö+Ö	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			7.
ر n ح	5, 1492/ 3,	- 1342と9 おとたもと達に たい ところで のほうえの ではなな。 ライヴ・ヴァヴ のドウ		•	PRAILS 1
۲ n ک	7 Hrv. 1 402   1 402   2 402	17年7年12年3年3日 1年17日 1年17日 1年17日 1年17日 1日	7. F. talke,	ر د د ر	3 dran 1
407	1 50	Y	77.5. talet:,	J. Cr	~
1	1 50	Y		ر دو ر	~
	1 50	Y		T Ce.	1
邸	1 50	Y		77.64.5	~
砂	1 50	Y			~
砂	1 50	Y		, and the second	~
面内。	1 50	Y			~
中 四	1 50	Y			~
面 内 船	1 00	Y			~

## ◆セガサターン版通モード:スキュラ

P. No	Sollico Collico				
F 10 A	445-11 - 100-1001	o di Cara			
母 母	7uuは、3343%よ 11.数41 といこからか。 つきます。 スキュラテゅう。 31.33% ははできり &えやってし、かり	384384 演をは作能 流にで立く、 PIV能とスキッは ビックリン、スキッの 方はかしのギャミーむ。			
■	- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6- 6-	B			
	9	7.			
0 1			053	+@	
t 1) 7 P	なっ 「カル」 Prite ま、がんロリ	7427 [752.4.2]   1900   1902.1111 (1113)		7425 @ .@ .@ .@	
<b>4</b>	とでも、かつユイナが、 いる。 アルレドす 歴動に3	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	mant 被 から チが めっと ひこと ひこと の かん から かい の が が から 3 8 4 で と 後 は ま と 3 に は かっし ( 3 パターン ( 8 ピ )	スキュラル か3:1/4h とれまずなる.後に さが3、この時 ニャ フロヤに、バッセーシ でいいまた:,クリにこる。	7101017 783 (8) スキットは全代域に スキットを全代域に セイド、「3:ままみ」を ドーカイドでロで キャ・チ・20 ロを 変もかしてのも (3:5まなはたでする)
	9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-9-	** (1)	( Sec ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (		
	a Caron			<b>®</b>	<u>L</u>
T			m		

## ◆セガサターン版通モード: ミニゾンビ

# ◆セガサターン版通モード: うろこさかなびと



P. N.				3 @ C @ C @ C	
	My naturalist (1872 = 1874 = 1	7	The	The fact of the fa	15. 51. 10 to 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
*	100 P	12 2 3 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	かい。 「おは、木 もりり こかにご、 またら、)	7744 24 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19	PICIL
村 韓	7.4.23 phur 1922bhul (ureuj) 8-18 8-18	不思義と547 Pub. 類を本ちにかい 1141件を打まりり、 (23分分) のつの一の一の。 のっの一の。	こまた新でも5よでに <u>0.70な</u> なりまでありれん <u>0.20な</u> がりまでありれん 生生らぬ顔とポーズで たり11色 ゆ立ぶるのがう セリリン この特をあたみ満がドア でアー部の	こまた すわ! こも かい。 ゆるがりが止まえ かんめの私を せいて しい様とある をりでがそう (しばれたこれた) 大き着が飛ぶ! これは)	β存むの元にもこれを 国だけ反対側を見る Pu.U.
888	T # = =	Υ	1	· ·	
里	1.00 - 0.	14.1		0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-	A BINE CONTRACTOR ASSETT
	20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0	9	4 4 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6		9
		し、一つ	m	4	70

## ◆セガサターン版通モード:パノッティ

			12 4 2	
<b>P</b>	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	የ) ሕግ ነው	mur. Manitar Muter. Parste 1878 et 1884. Fatex-Linnan	୍ରା ଜୁନ୍ଦୁ ପ୍ରାଧ
内 62 9 Ph.L. おとりむ。(19 12 子)。 重かきとまる。	· Prut 429	# 1/4 / 4元   1/4 / 4元   1/4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4 / 4	・パルま おらいうか什 ている。 アレル、ちょと 身代引作 よっち。 直ち 作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
		0-0-0-0	· (8)	
		राज स्थानिक समिति		
40				17 <del>1</del> 7
)-@+(		10 10 M	= . (	電子で
100	17 C	7 LUK ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )	Thull The	18/4元 同工 「一の方法が関の書を 開化と、727中を選りを 世分には、137ー 和 123ー 」 Pult
N G	• ,	<u>#</u>	444	の PUL (%がよ、 同立
19   19   19   19   19   19   19   19	SOLUTION SHAPE THE COLOR OF THE	(1)11年 (1)1年 (1)1年	444	・ PULL ・
19   19   19   19   19   19   19   19	ANOTH THE SHAPE SH	(1)11年 7mm (1/1-元・	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	9 PM.

## ◆セガサターン版通モード: ふたごのケットシー

Carly series to		6 3 4 4 4	
7,15-4 (5)-4			
3匹、なとい 11/k 2 2 m メリ 18 m 年 5 a a a a a a a a a a a a a a a a a a	(15.0%911n3E)		
	GAME 11 START		
13. 13. 13. 13. 13. 13. 13. 13. 13. 13.	413 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 -	※B 13. A5U 3をn(24KL) 4ド.は ◆ 八巻而する。	Lakth. R. 1
54. 643.013 12th. 643.013 12th Plants, 12th Plants, 12th Bellings, 12th Bellings,	444346 1413 4413 4413 4413 4413 4413 441		5.13-1-17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-1
幸心(3)付かい(3-※, かいた) 「RE onto. (10年記) (2也, 4028の 「RE onto. (10年記) (2地, 4028の 「RE onto. (10年記) (2地, 4028の 「M. 11年報 (10年記) アロレ (2) 「RE GLE 「 1028公) (2) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3			当を心臓性気にう かにこ たいまの の の まかになって はいまの の の まかになる はいまのの 医 が対策な アレビ。
	1 Se teu Indiana International	(16 20 x" 16 20 x 16 x 1	1 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2

## ◆セガサターン版通モード: ふふふ

9	Transaction and			
在	5E: 「じ!aa^~_	(5) (5) (5) (5) (5) (5) (6) (7) (6) (7) (6) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7		
的 章 ふふっは死って そかまか。3 Pur また、1件 まんま。	33.3.か.稚かエッ、て 箱のエにおりてかして P104のお面の目が 2つともビョルン とĂとくま。 (3.3.1はピカルでする	All b (55)		
- 30 - 30 - 30 - 30 - 30 - 30 - 30 - 30	W to the state of			
	50~~			
(a) (b) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c) (c			Ţ	
S S S S S S S S S S S S S S S S S S S		. મુ. મુ. મુ. મુ. મુ. મુ. મુ. મુ. મુ. મુ	14431 3232, 7=E 723000000000000000000000000000000000000	3.3.3. The feath of the feath
Purvelの ででであってる。 (2・3歩) いる。は親で3 アロロレルス・カス・カス・カス・カス・オス・カス・オス・カス・オス・カス・オス・カス・カス・オス・カス・オス・カス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス・オス	開け、 **セラ: 3く 2×*・セ	ri y	المالي المالية	0
Plutが直面9 2くてく歩いてく (2・3歩) かぶけ寝て3 ずいいはぶる 複の面をつけて3	33.3.14 世紀開代 Puriを見てかかもう Puru 着をか3く 存在にキ展,スメッセ	むがいあかたまま。 2人とも:次際: 2村/ほど:	いいによる。 おいに「ふふへん」。2 でで、見る。 アいいすで、きょり 然に着をかる。	Pluvis 3.33.j.の大面 を機にもってくる 3.33.j は テェンとを むく、
#16(5)  #16(5)	33.3.1+BE 33.3.1+BE 34.3.5.1+BE 74.6.5.2.3 74.6.5.2 74.6.5.2 74.6.5.2 74.6.5.2 74.6.5.2 74.6.5.2 74.6.5.2 75.1.1+BE	12 × 1.	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1	(3) + (3)

## ◆セガサターン版通モード:マニ-

2					
	©kov 4,1916#£g. (\$ 9 \$≥	2. 1846 - 20 2. 1846 180 2. 1846 180 2. 1846 180 180 180 180 180 180 180 180 180 180	Gesser Ray	(Feelinger) (1) (1) (2) (2) (1) (2) (3) (4) (4) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5	Enso alalasa Kuta
Ω.	fostor file.	4960 XE 422 W. 48825 20 W. (2019-) 72-7 1490 (1172 -	動なと 数3841PJULE: 動物 はマミー 全身o-本くねる		71-22 (2)5-110" 45.5. 71-11-0 (2)79-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2-2
型 型 测 图 2	CO C		402		\$\$\delta\$\$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
		(30) E (30)	8	(E)	
٠.	9			3 3 1	7
1					
-		Fig. Com.	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		; 
	(14 - 24 A A A A A A A A A A A A A A A A A A		Color for Forty	(Chenty Park)  (Chent	(Mar 20-15)
The Hallowski Market of the State of the Sta	72-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1	元を あかず、Tium Binka (単かってはinn: すー・こ、 auvo- (本にためなの」。 (電う・窓り・窓が・をき)	マミール かまいおえ 「こんなの、降から だから だいとり サイド が用からなる: 4 サイ あないのするで サーリッフ (	高いまた、オーラシャスペスをかり (G) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A) (A	と 現 上 2014 - 郵子 (
	725 - 40 & & 42 47-21.3.  15.145. \$60<4-19.7.  15.143. \$10.14.		2	Ma 33 - 7-36 xerden G 2-10-40 & 203 - 2- Mar 45 Trul.  Resonance 180-72	<b>● *** ●</b>
	725 - 4 6 2 4 7 2 1 3 7 6 4 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	TE TOWN, TILLY BINKE TOWN TOWN BINKE	TY- 14 TELLAZ.  11/1/ 14/10/04/2/3.  11/1/ 14/10/04	An 131. A-364 Kendom (G. 22. A-364 Kendom) (	1 01010101 2 11.2010-18. (III. 01010-18. (III.

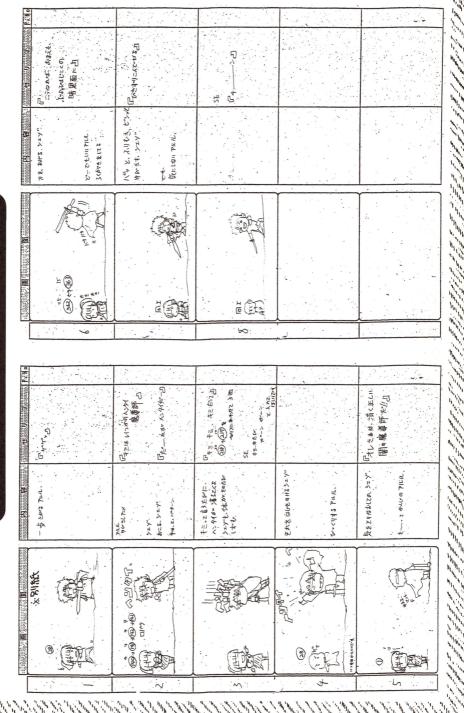
## ◆セガサターン版通モード:サムライモール

P. No					
5(j	PARTY CARE	FW51)#   7 (			
好 路	Evillation Rivery State to THU Asternation Asserts Rivery	Respective Section 18 The Land Control of the Contr			
里。					
	(3) + (6) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4	Trick Control of the			
a a	The Santa	Germania .			raning tarin
4 D 3 P.No	(元)	Se Cramps.  History Azalta go. Apa success taken. Apa success taken. Towns in the solution to solution. Solve Solution. Solve Solution.	(17) (17) (17) (17) (17) (17) (17) (17)	\$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	figure、たんもくらか あめいの声は、初かめか 実験やことさから Span - コ であっかっし、こ
内 传	क मब्दोस्ट-पि. ? ?	P		Note in the Market Control of the South Control of the Control of	# 4476-LL (1734、たくもぐら - 1442. for 113、 - 4 M Lの声は、3040 A - 5 C A M L
「「「「「」」 「「」」 「「」 「「」 「「」 「」 「「」 「」 「「」 「」	- j-	Se Cramp.  His on a college.  The alocal college.  The alocal college.  The alocal college.			本等での

## ◆セガサターン版画モード: ゾンビ

N.	LONG PROPERTY		Facility (1975)	
作 リ カ インピ インピ それトラミをもあん。」				
インピーのチュードにかって かっぱす(スペラーン) アレルドを創しながず インペールから インペールから インペールがあます オンピールルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルルル				
(1)11 to				
8				
[e]				<u> </u>
<u> </u>				ا الم
性 19 コロ 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17 17	ゲンピ 「開発どごがた楽として。 しまったお幼か。」	Puu 「矮と材体、カラケー」 インビ 「ギャ!	// ソビー おおん 2の14 おおもし おろの14 おおあし	Mas. (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)
ال مرحد هجارات		7.4.4.6.7.2.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4	目の他が出るソンピー ソンピー はそでにもどよう あるのはなおあっ」 あるのはなおあっ	- (37) はまさしく帰っ。 - (33) - (33) - (32) - (
サッピ 見つがなたいい。 Pain Fair-ARL Z L の?」			>	Mas. (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)
1	アンビ Fit を並一 (Auto ) INS tuly ) C. 北 高 fet せがせがけ (スペーン) (	1744の「客とおりないか」。 「サイン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	目の飛び出るケンピ (すぐ元にもど3.)	PLANE Lant Langer Thro. (1)  ALTS SOME LANGES (MES).  Victorial South Recently (Mest of Control of

## ◆セガサターン版通モード:シェゾ・ウィグィイ



## ◆セガサターン版通モード:すけとうだら

2									ر الجالج ال
Pitte	Cholina Lactoria Dien	्र चध्	12:1115. Potable 72(13:15-7)	111635.); [15.6.?]					
す化がきら 画面半分までする	今度は色のまた ムーンカォーの アル、チェロー本で スルゼントの	和松为世子。 世末元	Mul. 1548 1847 (3) 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13	・すれる程3 とおれた3。 ムーンカューカマル おとフレームアのト したラとする。	・Piut ちゃとイデリル 顔つもにた。へ、 キで、こうこうする。				
п		<b>\$</b> '		8					
8		(S)			ÒR				
	7 18 X . 7 C								
(A)	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	41651233 (1976)	(4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4) (4)	新さまっかがるで Put. 尾ひもこ かちからなじ 「ああっ! 以あたまさく 年中 大きく 巨トモー 「カツ」が 三別、 はおいっ	Set B. DIM.	[31.314.3h.) 期回亦前上書任7也5	4, the 4	「血をはずます」を入る。特別で	
THEFT	#43 -1-	X-12 F	ל ע י	17437 1745 174.	77.77. EEE,7.	r f		١٢٠	
の間にいる。	頭をFLCスまれる たろ。 PLUに引きをうた 見てる。	いれられていているとは一人	とり 本・強い. Plut つぶらたて	THESTS THYSTS (Early TWENT) 417 THE TECETE.	これとは下きてにした。これとは、7	ルれ いけい 1 413 ヒテ・コート・コート・コート・コート・コート・コート・コート・コート・コート・コート		4100125 14-271-17	81.8.C.
· 國民山口。	METHUZ F13. Thur Math	17403\$6 (17403\$6		-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6			The contract of the contract o	(Second In the second In the s	age and a second
7		17H27F3.				The water	Sag		

## ◆セガサターン版通モード:ウィッチ

から 「年ーほほほ 古がわか。反解神経 ですか このあしと戦う資格が 第3と19二とかいち・	7hu. 「Mythry (1thy)。 表,題上甚至! 為中勤,國,過,國			
Page   Page	·Plur、等度。  ·Nr. 小子上的 / Nr. 月3.			
Control (Section 1)	3 ES			
				146 (145 b)
	ነሌታ "55.ከኝማ ቴተኛልን? 75፣ተታኔ መለቱታሌ?	Picus Februaria Februaria	No.4. 「とーわ・!」 *SE・アーン。 PML (番)	Phu. ************************************
, s. s.		7001、か歩いて ( 35 ) ( 35		でした。 とも動する当 だけ、ころ。 「左手をおす、 上下すせる。 「九・4 をひらげ、
	01010			30 Title Gull?
			3	

## ◆セガサターン版通モード:ドラコケンタウロス

アン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファン・ファ	
1. 上下7. 12. 12. 12. 12. 12. 12. 12. 12. 12. 12	-
画面 #元-もど3と 新聞はまたい。 が簡はまたい。 アルルは 新名 前で上下し、 アルルは 新名 前で上下し、 アルルは 新名 前で上下し、 アルルは 一部 の で の で の で の で の で の で の で の で の で の	
18.5 (18.5)	#CSun
(5年) 7777-L 2点は 19777-L 2点は 上の9年12年と上 上の9年12年と上 今の0 0107 174- 1	-(1) FYA IK. HE ARE DIES THE
17-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-7-	7.
(4) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	7.

## ◆スーファミ版やさしいぷよぷよ:トリオ・ザ・バンシー

				•	
オリフ・	(3	2	0 6. CONTENTING  45-55-5234111124; E  407 1847		100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
石		MY2)	7tuc ac2a.		
回			OLT.	GAHE START	
· · ·					
0	9	4	∞		
				•	
んじろ	-	14.2) 4 45ESBSII SARO, USCOTE MUCAPSICUE.	(3) File (2) File (3) File (4) File (5) File (5) File (6) File (7) File (7) File (8) File (9) File (10) File	© #**,	© 6.7.
5	ドンシーと 70.048'   対南  CC18.   さんSp Uz・場面形:	THE STATES AND THE ST	Sept. (1980) MEBACC.  Meno Microbacc.  (Clus)	○ 334 y./	(1) '15 (2) '15 (3) '15 (4) '1
ゆくしつ	MINISTER STATES	Art 1 45ESTS ST. SARCH THE THE THE THE THE THE THE THE THE TH	MEAN THE MEA		BASE FILTE
内 命 女	TYPE THUS SA PARTIES.  - 2.55 - CE + SATE.	And Andrews An	1		

## ◆スーファミ版やさしいぷよぷよ:のほぼ

と し つ み	● もびが かがいに思うたら ・ 中立しをがいじゃったが、 ・ 中立しが、 たら ・ 中立しが、 作りに 「 はけれる。 て こって 。	<ul><li>(a) 二の類kk引の現場を 見込た IK ht 地立という山間いのあ。</li></ul>	<ul><li>高をおるを確認で 格乳とある√</li></ul>		
五		이탈(B) 소프 1942.	OPRIB TRUCE PAZL		
椢				U GAME START	
				(AA)	
				-	
てリン	<ul><li>(8) のほほ。 ないがおがら、</li><li>(4) 時間にせいがくいるの。</li><li>(5) ?</li><li>(6) ?</li></ul>	の し、	Bith Resont -U  Ethersch.	© Tan	© 34,5,44.
		の8日	OPAGE 74-7-24-78 DISA. PRESONIL-U.*.	© ©	Byte on the state of the state
る。	© ©	6 ~40	T.	₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩. ₩	© ⊚

## 『ぷよぷよ』用語の基礎知識



■説明の最後にある「=」は同義語。 「→」は参照を表わす。

**【赤玉**】 岩ぷよのこと。今回もトップ。 アミバみたいだ。

【遺産】"全消し!"がでたまま勝つとい う, ぜいたくな, でもちょっともった いない状態。→させるかっ!!

【1発消し】一度に2方向で色ぷよを消 し、固ぷよを1手順で消去すること。得 点が高くなるという特典つき。

【色ぶよ】おじゃまぷよ以外の、赤、黄、 緑、紫、水色のぷよの総称。4色モード や3色モードでは、どの色が出現するか はランダムで決まる。

【ウインマッチ】規定数だけ勝てば勝 利となる試合形式。「3 WIN MATCH」ならば、さきに3本取った ほうが勝者になる (=3本先取)。先取 制。→セットマッチ、ポイントマッチ 【噂の二人】ノーマル・モードの第5階 層にいる2キャラの総称、製品版の発売 直前までは「側近'z」という名前だっ た。なんでも「B'z」を意識していたら しい (実話)。→例の三人

【延長戦】 ノーマル・モードの各階層で、 NEXT EXPを越えられなかった場 合に行なわれるバトル。わざと負けて コンティニューしEXPを稼ぐという, こそくな手段もあるが、良い子はマネ しちゃダメだよ。

**|延長戦キャラ**| ノーマル・モードの各 階層で、NEXT EXPを越えられなか った場合に登場するキャラの総称。全 部で5人いる。

【王冠ぷよ】予告ぷよの最上級で、おじ ゃまぷよ400個分。別名「かんむり」。 【おつり】自分側に子告ぶよがある状: 態で連鎖を起動し、相殺後に相手へ送 :: 【女の子好きいいいルート】ノーマル・ モードにて、各階層で女の子キャラだ けを選んで (バンシー→ うろこ→ハー ピー→ウィッチ→ドラコの順で) 進む こと。じつは意外と手強い。

【**かた1**】=かたふた

【かた2】 おじゃまぷよのルールのう ち、固ぷよルールのこと。

【かたふた】降ってくるおじゃまぷよ の、各列の最上段のみが固ぷよになる ルール。かさぶたのように、表面だけ が固くなる。ふたぷよのルール・エデ ィットでの呼びかた。=かた1

【固ぷよ】おじゃまぷよの亜種。1回ダ メージをあたえると普通のおじゃまぷ よになる、変わり身の速いヤツ。『ぷよ 通。発表当時は「アイスぷよ」と呼ば れていた。

【壁】 ぷよが12個積みあがっている列。 左から3列目がこうなると,ばたんきゅ 一。画面上では一番上まで詰まってい るように見えるけれど……。

(画面外置き) 壁の上の画面外にぷよ を置くこと。窒息まぎわで特定の色を 待っているときなどに重宝する。14段 目に置いたぷよが消えるという超常 (頂上?) 現象も体験できる (ゲームギ ア版は15段目が消える)。

【起爆する】連鎖の仕掛けを動かす。= 点火する

【きのこぷよ】子告ぷよの1種で、おじ やまぷよ200個分。別名「スペード」。 【キャッチボール】 双方とも小連鎖を 連発し、おじゃまぷよを交互に相殺し あう状態。魔法が画面上部を飛びかう ようすからこう呼ぶ。

【砕く】上位の予告ぷよが蓄積されて いるときに連鎖を起こして相殺し、そ ったおじゃまぷよのこと。→n倍返し : れよりも下位(おもに大ぷよ,小ぷよ) : 原典は対戦格闘ゲームでの飛び道具の

の予告ぷよにばらけさせること。

【組ぶよ】 トから落ちてくる、プレイ ヤーが操作する2個1組のぷよ。

【消す】①色ぷよを4個以上つなげて消 す。『ぷよ』の基本である。②たまって いる予告ぶよを、連鎖などで相殺する。 『ぷよ通』の基本である。

【攻撃する】相手におじゃまぷよを送 る。自分側に予告ぷよがないことが前 提となる。→防御する

【五人囃子】ノーマル・モードの第3階 層にいる5キャラの総称。→四天王

【させるかつ!!】相手に全消しがあり、 すでに自分の負けが確定している状態 のとき、相手が全消しを清算する前に 自滅すること。敗者が勝者にできる、 ちょっとした屈辱技。実行の際に大声 で叫ぶと、屈辱度30%アップ。

(動ぶよ) 組ぷよのうち、周囲が点滅し ているぷよ。これが中心となって、残 りのぷよが回転する。

【自己破産】 "全消し!"の文字がでた まま負けてしまうこと。ミジメなこと このうえないので、これだけは避けた いところだ。→遺産

【四天王】ノーマル・モードの第4階層 にいる4キャラの総称。→噂の二人

【商人ルート】 ノーマル・モードにて、 各階層で商人だけを選んで(ももも→ ふふふorのほほ→パララ→パキスタ の順で)進むこと。

【昇龍ぶよ】階段状になった地形を、組 ぷよが登っていくという高等技術。連 続して昇龍ぷよを行なうことを「昇龍 ぷよ裂破」と呼ぶ (いま命名)。

【ステルス】双方がほぼ同時に予告ぶ よを相殺して相手側に攻撃するとき, 画面上で2個の魔法が飛びまわる現象。 すりぬけを表わす言葉から。

**(清算する)** 全消しボーナスを使用する。獲得した得点をおじゃまぷよに変換するという意味。2人の仲じゃなくて本当によかった。

【セットマッチ】 規定本数内で多く勝ったほうが勝利となる試合形式。たとえば「3 SET MATCH」ならば、さきに2本取ると勝者になり、その時点でマッチ終了になる (=3本勝負)。セット制。→ウインマッチ、ポイントマッチ【全消しモード】 最初の2手がすべて同じ色で、なにも考えずに全消しができる状態。

「速攻」小規模な連鎖で相手の仕掛け を埋めにいく戦法。タイミングしだい では無敵となるが、読まれると弱い。 → 発酵負の大会などではかなり有効。

## た行

【ダウン攻撃】 ふたぷよで、相手が負けたあとも連鎖がつづいていること。 屈辱技だが、あまりにも長くつづくと 迷惑技になる。

【ダメージ】 固ぷよの隣で色ぷよを消すこと。1ダメージだと"むく",2ダメージだと"1発消し"になる。

【**段**】フィールドを横方向に区切った 単位。「5段目」と言えば,下から数え て5段目のこと。→列

【単発消し】ただ単に同色ぷよを4個つなげるプレーンな消しかた。「単発消しの2連鎖」とは、4個消し→4個消しという、無添加な連鎖のことを指す。

【チャラ】 たまっていた予告ぷよをピッタリ相殺し、どちら側にもおじゃまぷよが降らなかった状態。大連鎖どうしてこれが起こると、とても感動的。

**【長連**】 5個以上の同色ぷよをつなげる 消しかた。「ちょうれん」と読む。

(通常ぶよ) 普通のおじゃまぷよ。得点 ぷよ、固ぷよと区別するためにこう呼 ぶ場合がある。

【点火する】 = 起爆する

【得点ぶよ】おじゃまぷよの亜種。消し : ない。→攻撃する

たときに得点をくれる気前のいいヤ ツ。「得ぷよ」と略すこともある。

## 【な行】

【内部破壊】 おじゃまぷよで埋められてしまったぷよに点火し、周囲のおじゃまぷよを大量に巻き込みながら消すこと。おじゃまぷよ一掃クリアランスな消えかたを言う。

【NEXTぶよ】つぎ(1手後)に落ちてくる組ぷよ。

【**NEXT235よ**】つぎのつぎ(2手後) に落ちてくる組ぷよ。半分だけしか姿 を見せない,はずかしがりやさん。

## 【は行】

【**η倍返し**】自分側にあった子告ぷよよりも、それを相殺して相手に送ったおじゃまぷよの量が多いとき、こう表現する。たとえば、20個の子告ぶよを相殺して、相手に60個のおじゃまぷよを送った場合は"3倍返し"。

【八部衆】ノーマル・モードの第1階層 にいる8キャラ(正確には10人)の総称。 →六歌仙

【ポイントマッチ】規定本数を行ない、順位点で勝敗が決定する試合形式。た とえば「BATTLE 1 FOR 3」なら ば、3戦終了後にポイントを比較して勝 者が決まる (=3試合制)。→ウインマ ッチ、セットマッチ

【フィールド】 ぷよを設置できる場所。 縦12段×横6列の広さをもっている。 画面外は含まないことが多い。

【33よ】前作『ぷよぷよ』のこと。『ぷ よぷよ通』や、ゲームルールとしての 『ぷよぷよ』と区別するために、わざと "1"をくっつける。

【防御する】蓄積されている予告ぶよを相殺する。そんなら素直に相殺すると言えばいいじゃないか、と文句を言われても、こう呼ぶんだからしかたないじゃない、とあきらめてもらうしかない。→攻撃する

【**星ぶよ**】 予告ぷよの1種で、おじゃまぷよ300個分。別名「スター」。 キラキラスターはオジャママン。

## 【ま・や行】

【巻き込む】①連鎖中、意図していなかったぷよが連鎖にからむこと。巻き込むと、その連鎖はないてい失敗に終わる。②色ぷよが消えるときに、おじゃまぷよも消えること。

「魔法」おじゃまぷよ発生時に出現する光の球。プログラマー間では「コイン」とも呼ばれていた。……なぜ? 【むく】固ぷよの隣で色ぷよを消して、普通のおじゃまぷよにすること。固い表皮をむいて中身のおじゃまぷよを取りだすという意味が込められている。

(焼け石状態) 大量の予告ぶよが蓄積 されており、現在の仕掛けを作動させ ても負けることがわかりきっているの に、仕掛けを起爆すること。いくら焼 け石に水でも、倒れるときは前のめり、 全力をつくそう。でも負けは負け。

## 「ら・わ行】

**【例の三人】**シェゾ, ルルー, サタン の3人の呼び名。

**列** フィールドを縦方向に区切った 単位。単に「2列目」と言う場合は、左 からの数えて2列目のこと。→段

【レンシバ】連鎖しばりの略。設定以下 の連鎖ではおじゃまぷよが降らない。 2連鎖しばりだと「2シバ」と呼んだり する。例によって麻雀用語から派生。 いいかげんに麻雀は卒業しなさい。

【六歌仙】ノーマル・モードの第2階層 にいる6キャラ (正確には7人) の総称。 →五人囃子

【わくわく動物ルート】ノーマル・モードにて、各階層で動物系のキャラだけを選んで(のみorバロメッツ→のほほorケットシー→さそりまんorサムライモール→すけとうだら→ミノタウロス)進むこと。

## あれ









byザザむし

## 乙女のたしなみ







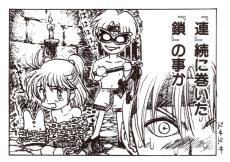


by戸部 淑

## 連鎖=鎖のように連なったもの



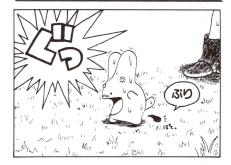


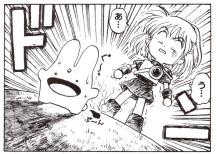




byやんが一はやし

## 明かされていく真実









## 132水イル43マ劇場

## ぶよぶよら みたいなぁ……









byやんが一はやし

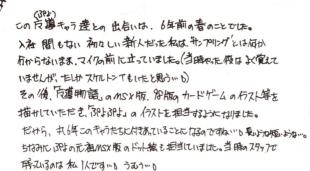
## 扱いの差















## コンパイル4コマ劇場

## 後ろの正面だあれ









byやんが一はやし

## Let's Go 無限地獄6

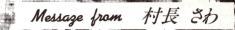








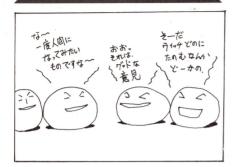
by志茂田マーキュリー

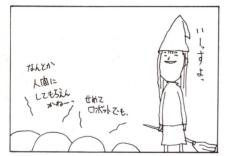


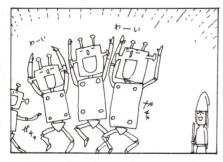


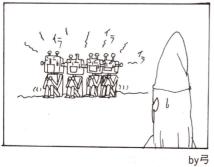
## コンパイル4コマ劇場

## つまらないくん

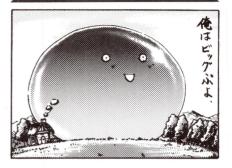




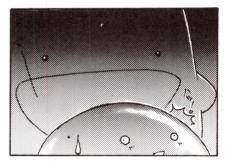


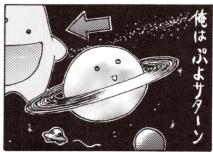


## スーパーソフトマガジン#12









byみがく (編さん派)



